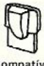
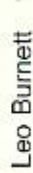

NINTENDO 64
EXCLUSIVO: MIYAMOTO E OS SEGREDOS DO NOVO ZELDA!
CONRAD EDITORA
Nintendo®
www.nintendoworld.com.br
WO
GRÁTIS:
PÔSTER COM NOVOS POKÉMON
MANDE BALA!!
COM O MULTIPLAYER DE PERFECT DARK
E METAL GEAR SOLID PARA GAME BOY DETONADO!
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
Nº 23
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
00023
9 771516 189008
POKÉMON O FILME 2000
CHRONO TRIGGER
KIRBY 64
TOMB RAIDER









Visite nosso site: www.nintendo.com.br




SPORTS
Só Para
Quem disse que dentro de casa não é lugar de moto?
Chegou Excitebike.
Nintendo®
by gradiente
Landing
Cornering
Jumping
Turbo
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814-8234.

EDITORIAL

Esta edição da Nintendo World vai deixar muita gente de boca aberta. Afinal, é surpresa atrás de surpresa, começando pela capa. Será que um dia você imaginou ver Solid Snake e Joanna Dark juntinhos? Este encontro inusitado só foi possível graças ao trampo de nossa equipe de colaboradores. O pessoal da Virtual Ink. criou a bela ilustração da capa, enquanto nossos pilotos deram o sangue e detonaram **Metal Gear Solid** do Game Boy, destrincharam todo o Multiplayer de **Perfect Dark** e ainda fizeram um serviço completo no RPG **Chrono Trigger**.

Este último é a maior prova de que o conteúdo da revista é mesmo feito por você. Depois de centenas de pedidos por e-mails, cartas e ligações, finalmente estamos fazendo o passo a passo desse clássico do Super NES. Como o game é enorme, dividimos a matéria em duas partes. O começo está aqui, e o resto, com todos os treze finais, você verá na próxima edição. Esperamos que goste.

E as novidades não param. No fim de agosto acontece mais um mega-evento do mundo dos games: a Space World, uma feira organizada pela Nintendo japonesa com tudo o que há de novidade para o resto da temporada e para o ano seguinte. Dessa vez, o evento terá um sabor todo especial, já que é lá que serão exibidos pela primeira vez o Dolphin e o Game Boy Advance, os dois novos consoles da próxima geração. E é por isso que estamos inaugurando, nesta edição, uma nova seção chamada Futuro N, que trará apenas informações sobre os projetos futuros da Nintendo. Pode ler sem medo que só tem notícia boa. E aproveite para dar uma olhada na entrevista com o mestre Shigeru Miyamoto, que revelou pra gente detalhes bem interessantes do novo Zelda. Para terminar, uma colher de chá. Como já estamos cansados de receber cartas de leitores mandando beijos e pedindo fotos das meninas da redação, resolvemos, enfim, atender aos seus desejos e mostrar a cara de nossas garotas. Mas não é para acostumar, hein? Um abraço e até o mês que vem!

Pablo Miyazawa



O lado feminino da redação: Lílian, Patricia e Lya

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

EDITOR-ASSISTENTE
Pablo Miyazawa

REDAÇÃO
Rogério Motoda
Renato Siqueira
Cleiton Campos
Lílian Maruyama
Gustavo Vieira (Web)

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Leonardo Nery Protti (Chefe de Arte)
Lya PYN
João Rafael Ferraz
Patricia F. L. de Paiva
Marcelo Albuquerque
Alexandre Linares (Web)
André Mesquita (Web)

REVISÃO
Sandra Martha Dolinsky

COLABORADORES
Cassiano Barbosa, Edgard Pereira, Eduardo Fidélis, Eric Araki, Roberto Cury Jr., Rodrigo Assis, Virtual Ink. (capa)

FOTOS
Zeca Resendes

COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Ed Wilson Dias

SUPORTE TÉCNICO
William Domingos

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fabíola Barcellos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A – MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 – São Paulo/SP

ASSINATURAS: *(0_ _11) 3641-1400*



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone: (0_ _11) 279-9355
Fax: (0_ _11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos
Administração e Finanças
DIRETORA
Cristiane Monti
ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Solange Reis

Fotolitos OPEN PRESS
Impressão PLURAL
Distribuição DINAP



Tá certo, nós sabemos que a gata aí ao lado já apareceu nesse mesmo lugar há algumas edições. Mas o que podemos fazer se ela (além de ser um mulherão) é a protagonista do melhor game a surgir por essas bandas? Corra já para a página 26 e aprecie mais poses exclusivas de nossa musa.

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR CONOSCO. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0_ _11) 814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0_ _11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0_ _11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030.
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0_ _ 11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br

Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Nosso rigoroso critério de avaliação

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós, da Nintendo World, achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Belê?



oz cups
40 5
32 4
24 3
16 2
8 1







www.nintendo.com.br



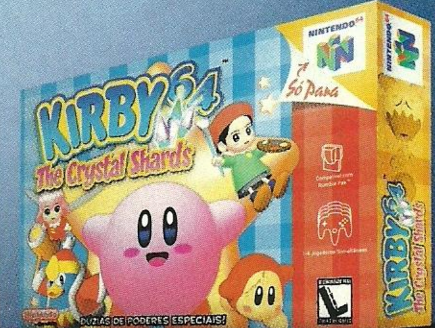
Chegou Kirby 64.
O herói que copia e combina as habilidades e armas dos inimigos usando para o bem.











Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.



É HORA DE ASH E PIKACHU ENFRENTAREM A IRA DOS PÁSSAROS LENDÁRIOS NUMA NOVA AVENTURA CINEMATOGRÁFICA



Números do sucesso Pokémon: sete de janeiro de 2000, estréia no Brasil o primeiro longa-metragem dos monstrinhos de bolso. Nas primeiras semanas de exibição, o desenho bateu dois recordes na história do cinema nacional.
Primeiro, o de maior abertura de uma produção infantil, e depois a terceira melhor bilheteria de um filme da Warner Bros no país. Além disso, a animação levou cerca de 2 milhões de pessoas aos cinemas.
Agora, após apenas seis meses, chega a vez de Pokémon – O Filme 2000 superar o feito da aventura anterior. Dessa vez o longa está sendo lançado simultaneamente com os Estados Unidos, dia 21 de julho, o que indica que a Warner brasileira espera muito mais das criaturinhas. A empresa trabalhou duro e conseguiu trazer a cópia antes da data prevista no início do ano, setembro. Ainda bem!

MILHÕES DE CARDS POKÉMON

A exemplo do que aconteceu no verão passado, os fãs devem comparecer em massa, já que é o período de férias escolares. O momento é também favorável porque o público da série japonesa aguarda impaciente a chegada da terceira temporada, programada para a virada deste ano.
Para comportar todas essas pessoas, Pokémon – O Filme 2000 ganhou nada menos que trezentas salas para exibição, número muito superior ao reservado para Titan A. E. e Fantasia 2000, superproduções animadas feitas pela Fox e pelos Estúdios Disney, respectivamente.
O melhor de tudo: quem comprar o ingresso para assistir ao desenho dos bichinhos vai ganhar de brinde uma Estampa Ilustrada exclusiva. A quantidade de Cards é impressionante, apesar de ser limitada: 1, 2 milhões de unidades. São três personagens diferentes: Moltres, Zapdos e Articuno.



NOVOS MONSTRINHOS

Seguindo o padrão do primeiro filme, será exibido um episódio especial com, aproximadamente, 22 minutos de duração antes da atração principal. Na historinha, os Treinadores Pokémon não têm vez. Pikachu e seus amigos é que comandam a festa.
Logo no começo, as coisas se complicam para o ratinho elétrico: Togepi, o bichinho da Misty, aproveita o momento de descanso da turma de Pokémon e sai saltitando pela floresta. É claro que ele acaba se perdendo e as criaturas vão tentar encontrá-lo.
Todos pegam carona com um grupo de Ledybas (joaninhas gigantes) e vão parar numa floresta desconhecida. Lá, Pikachu

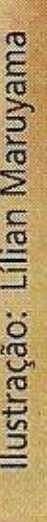
ÉMON FILME 000

é recebido pelo elétrico Elekid (pré-evolução do Electabuzz), que se torna o guia da galerinha e não mede esforços para encontrar o Pokémon bebê. No meio das folhagens, surgem várias espécies de novos bichinhos (que aparecem nos games Pokémon Gold & Silver, que serão lançados em outubro), entre elas HootHoot (corujinha que vive apoiada sobre uma perna) e Bellossom (florzinha com saia de folhas, forma evoluída do Vileplume).
Depois de muito caminhar, os Pokémon acabam encontrando Togepi num ninho de Exeggcutes. Tudo parece estar resolvido, mas uma tempestade chega para atrapalhar o salvamento. Os bichinhos mobilizam-se para proteger os ninhos de ovos e até o dorminhoco Snorlax dá sua colaboração. No final, Togepi volta para os braços de Pikachu são e salvo, para a alegria dos novos amigos!

FUTURO INCERTO

A história fica mais séria logo a seguir, no filme que tem 75 minutos duração. A paz do planeta está ameaçada por um ambicioso colecionador de bichinhos raros que quer, a qualquer custo, capturar os pássaros lendários Moltres, Zapdos e Articuno – cada um protetor de uma ilha sagrada. Mas o maior objetivo do vilão é colocar as mãos na mais poderosa de todas as aves, o lendário deus dos mares, Lugia, o astro do filme.
O problema é que a ambição do colecionador desafia uma antiga lenda: segundo ela, quando os pássaros forem importunados, o guardião das águas surgirá, e a partir daí o mundo correrá perigo. Ash é o único que pode deter os planos do colecionador. Na verdade, o garoto é obrigado a dar uma de herói. Convidado por um povo nativo para participar de uma festa em homenagem aos Pokémon, ele é convocado para uma missão muito importante: encontrar três esferas de energia e depositá-las com segurança num velho altar, vigiado de perto pelo sábio Slowking (evolução final do Slowbro). Essa é a maneira de trazer a tranqüilidade de volta ao mundo. E veja que não será nada fácil!
A desgraça tem início quando o esconderijo de Moltres é descoberto. O Pokémon sagrado, representante do elemento Fogo, fica furioso e passa a disparar chamas na ilha de Articuno, que acaba com suas geleiras derretidas. Em seguida, a ave é aprisionada numa gaiola, indo parar na nave do vilão.
Pouco a pouco, o clima da Terra entra em colapso. A próxima vítima é o pássaro do Trovão. Zapdos também é capturado, juntamente com os heróis, que entram na fortaleza voadora por acidente.
Daí para a frente a emoção toma conta do longa. Ao contrário da primeira aventura, não há nenhum tipo de duelo, como aqueles realizados em arenas. A trama concentra-se na ira das aves lendárias, no esforço de Lugia e dos companheiros de Ash para contornar os obstáculos.
Mais uma vez, o personagem principal da história, Ash, mostra porque Pokémon continua fazendo sucesso: um adolescente determinado, que consegue sozinho salvar o planeta da destruição. Exagero ou não, é o máximo!

Rogerio Motoda





QUESTIOMARIO

Vamos começar esta seção com uma boa notícia: o nome do vencedor do Questiomario Jet Force Gemini. O felizardo é o Felipe Tofoli, de Jundiaí/SP. Ele acertou as cinco perguntas e foi sorteado. Como prêmio, o Felipe levou o portátil mais tchan do mundo (o Game Boy Color, claro!) com um cartucho. Parabéns, garotão!
Para este mês, continuamos com nossas questões sobre Donkey Kong para o Nintendo 64. Leia nossas edições anteriores da NW, dê mais uma jogadinha e procure pelas respostas. Está fácil, fácil.
Só para você não esquecer (e ficar com vontade de participar), o prêmio deste mês continua sendo um Game Boy Color com um cartucho. A data foi prorrogada: agora você tem até o dia 10 de agosto para mandar suas cartas! Responda as cinco perguntas e mande para a gente. O endereço é esse aí embaixo!

QUESTIOMARIO DONKEY KONG 64
REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo/SP

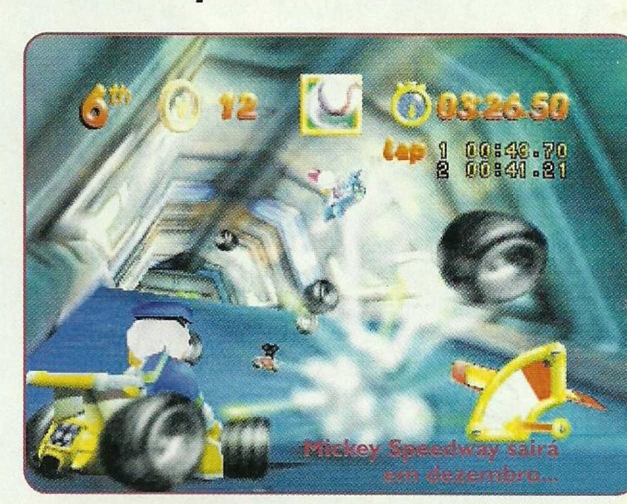
1. Cite o nome dos dois macacos selecionáveis que não usam nenhum acessório na cabeça.
2. Em qual fase Chunky aprende a técnica Gorilla Gone?
3. Donkey Kong é um gorila. Diddy Kong é um chimpanzé. Lanky Kong é um...?
4. Qual é o número mínimo de bananas douradas que você deve ter para poder entrar na fase Creepy Castle?
5. Qual é a raça do personagem que abre a porta da primeira fase do game (Jungle Japes)?

Respostas do Questiomario Jet Force Gemini: 1. Vela; 2. Quatro veículos; 3. Rith Essa; 4. Gimlet; 5. Chave vermelha

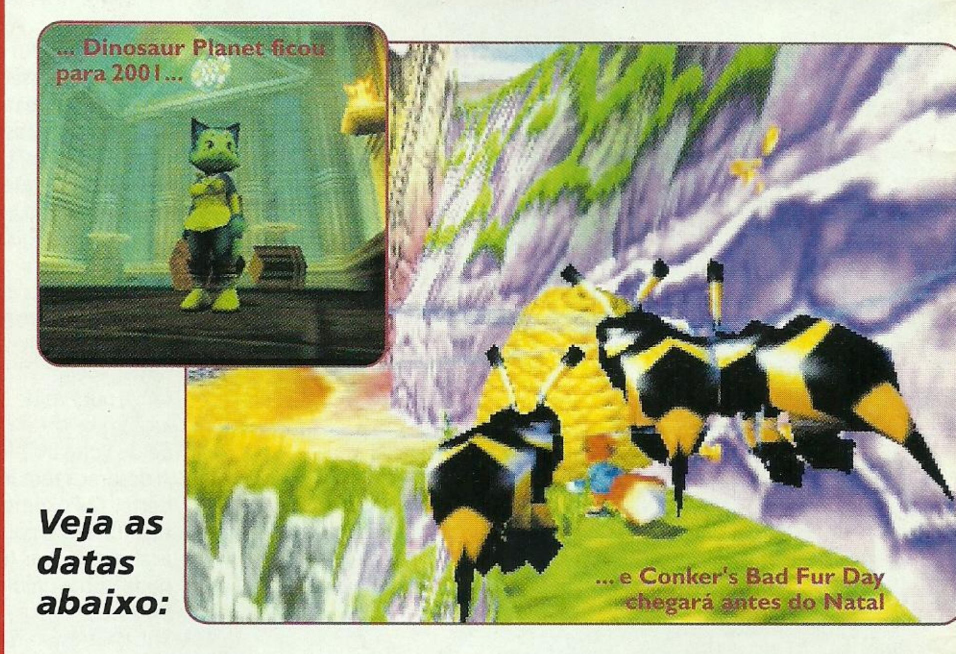
DATAS TROCADAS

Mario Tennis é adiantado; Banjo-Tooie é mandado para a frente

A Nintendo of America acaba de divulgar as novas datas de lançamento de seus games. De acordo com elas, Mario Tennis foi antecipado para o final do mês de agosto, exatamente o dia para o qual estava previsto Banjo-Tooie. Com isso, a seqüência de Banjo-Kazooie foi adiada para fevereiro do ano que vem. Os outros games permanecem com as datas quase inalteradas.



Mickey Speedway sairá em dezembro...


... Dinosaur Planet ficou para 2001...

... e Conker's Bad Fur Day chegará antes do Natal

Veja as datas abaixo:

Datas de lançamento dos games para N64 (nos Estados Unidos):

Mario Tennis: 28 de agosto
Pokémon Puzzle League: 25 de setembro
Eternal Darkness: 30 de outubro
Hey You, Pikachu!: 6 de novembro
The Legend of Zelda: Majora's Mask: 20 de novembro
Mickey Speedway USA: 4 de dezembro
Paper Mario: 26 de dezembro
Conker's Bad Fur Day: 22 de janeiro
Banjo-Tooie: 5 de fevereiro
Dinosaur Planet: primeiro trimestre/2001

NINTENDO JAPONESA DISTRIBUI POKÉMON RARO

Serebii será exclusividade de cem mil fãs sortudos

Se você está por dentro da mania Pokémon, deve saber que há uma nova criatura rara que não pode ser encontrada de forma nenhuma em Pokémon Gold & Silver. Seu nome é Serebii, mais conhecido como o Pokémon número 251. Ele funciona mais ou menos com o Mew nos games anteriores, só podendo ser conseguido em eventos especiais organizados pela Nintendo. A Nintendo do Japão resolveu distribuir o Serebii para os fãs que visitarem a Nintendo Space World 2000. Só que nem todos os visitantes levarão o bicho para casa. Quem realmente quiser pegar o monstrinho tem que preencher um cadastro antes do evento e depois rezar para ser um dos cem mil sorteados. E esta chance é única mesmo. Não há previsão de outra distribuição desse Pokémon no Japão. Aqui no ocidente, também não há informação de quando isso acontecerá.



Quer um desses? Vá para o Japão!



ESTRANHAS PARCERIAS

Possível cruzamento entre golfinho e porco-espinho agita mundo dos games

A Sonic Team, uma das mais conhecidas equipes de desenvolvimento exclusivas da Sega, está se separando da empresa e analisa as possibilidades de criar games para outros sistemas. Nas palavras de Yuji Naka, um dos bambam-bans da Softhouse, "o foco principal do Sonic Team é o Dreamcast, mas como estamos nos separando da Sega, tudo é possível".

Quando perguntado para qual console gostaria de desenvolver, Naka respondeu: "eu não tenho o PlayStation 2 em alta avaliação. Já houve muitos problemas com ele. Entretanto, com o Dolphin e o X-Box, há uma possibilidade. Quem sabe? Se eu decidir fazer algo que não seja para o Dreamcast, estou mais inclinado a seguir essa direção". A notícia é boa ou não é?

QUEBRANDO PARADIGMAS

Infogrames une forças para criar games para o Dolphin

A Softhouse Infogrames, conhecida por desenvolver Duke Nukem 64 e Taz Express, agora é a dona da empresa americana Paradigm Entertainment. Com esta fusão, a companhia pretende focar seus projetos exclusivamente em consoles de próxima geração, como o Dolphin. Para quem não se lembra, a Paradigm esteve por trás de games legais para N64, como As Aventuras do Fusca e Pilotwings 64. Mas que bela parceria!

GAME BOY COLOR ONLINE?

Navegue na Internet com o portátil

Enquanto a Space World não acontece (será no final de agosto), a Nintendo permanece de lábios cerrados quanto aos planos de conectividade entre o Dolphin e o Game Boy Advance. Mas isso não quer dizer que eles também estão de segredinhos com o Game Boy Color. Quando for inverno no hemisfério Norte, a Nintendo pretende lançar no Japão um acessório para que os proprietários do portátil possam ficar online no calor de seus lares. Ainda não foram revelados os serviços que essa conectividade oferecerá, mas prevemos que e-mail, notícias e, é lógico, games em rede sejam algumas das comodidades.

O PRIMEIRO GAME PARA O GBA

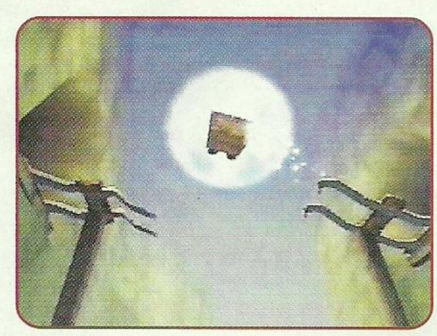
Produção está por conta de ex-membros da Square Soft

A Nintendo do Japão anunciou, oficialmente, no mês passado o nome do primeiro título em produção para o Game Boy Advance. Magical Vacation, é, segundo a empresa, uma tentativa de evoluir ainda mais a idéia da comunicação entre dois portáteis, que ficou famosa em Pokémon. É por isso que o game está sendo chamado de "RPG de comunicação" (que foi citado por Shigeru Miyamoto na entrevista desta edição). O projeto está por conta de uma empresa recém-inaugurada chamada Brownie Brown, formada por feras japonesas da criação de RPGs, entre eles quatro ex-membros do Staff da Square Soft (que também participaram da produção de Secret of Mana, do Super NES). O enredo ainda não foi divulgado e a data de lançamento não foi definida.

TODOS JUNTOS POR EARTHBOUND 64

Fãs assinam embaixo pelo lançamento do game

Depois de mais de três anos de desenvolvimento, o game Earthbound 64 (Mother 3, no Japão) é assunto novamente: diversos boatos rolaram dizendo que o título teria sido cancelado para lançamento fora do Japão. Outros garantiram que o game seria produzido para o Dolphin, e não mais para o N64. Como nada disso havia sido confirmado, alguns fãs americanos criaram um abaixo-assinado para conseguir o lançamento do game no mercado ocidental. A intenção é obter pelo menos 10.000 assinaturas, depois enviar cópias da petição para as sedes da Nintendo japonesa e americana. Se quiser colaborar com o projeto, entre no seguinte endereço: http://www.starmen.net/pet/. Uma boa ação que não custa nada.



Earthbound 64: será que agora vai?



BRIGA DE GATO E RATO

Tom e Jerry quebram tudo no N64

Mais um desenho animado de sucesso vira game de N64. Tom & Jerry foi anunciado alguns dias antes da E3, mas não deu as caras na feira. Produzido pela NewKidCo, a mesma empresa que produziu os games educativos da série Vila Sésamo para o N64, o game não é de plataforma como se imaginava, mas de luta. Além de Tom e Jerry, é possível controlar todos os outros personagens do universo do desenho em ambientes tridimensionais e ainda usar qualquer objeto da tela. Previsto para o próximo trimestre.



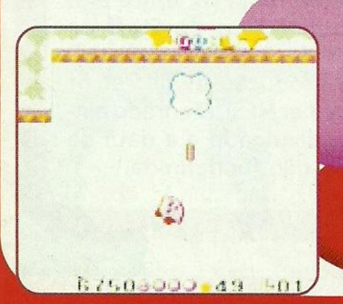
Tom e Jerry brigam feito gato e rato

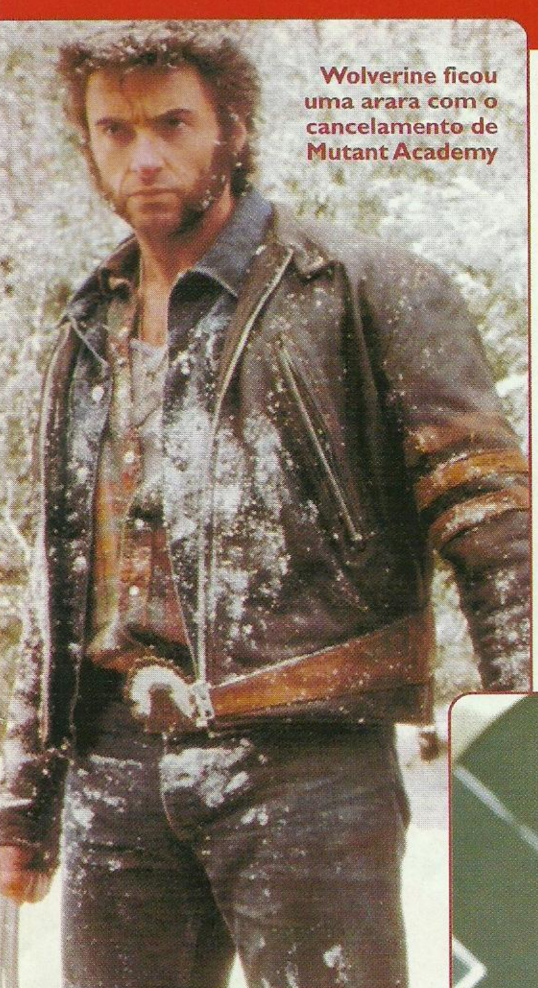
KIRBY BATE E VOLTA

Gordinho retorna ao Game Boy

Aproveitando o sucesso e a popularidade de Kirby, vem aí um novo game da bolota cor-de-rosa para o Game Boy Color. Kirby's Tilt 'n' Tumble será um game de ação recheado de quebra-cabeças e cenários coloridos, tudo com o toque malvado do inimigo Rei Dedede. A grande novidade é que o cartucho vem com um sistema que percebe quando o Game Boy Color está sendo inclinado e faz o Kirby rolar na direção apropriada. Que mais falta inventar?A previsão de lançamento é fim do ano nos EUA.

Ele é ou não é uma fofura?



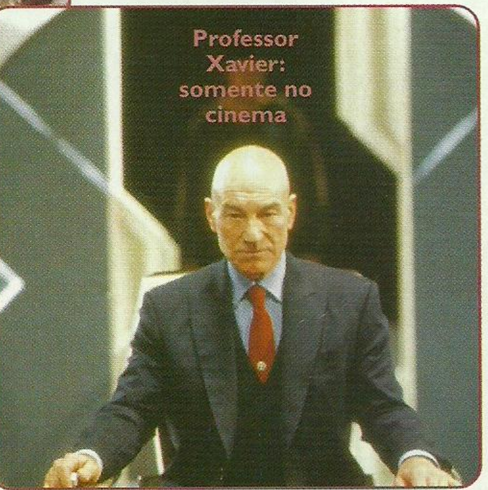


Wolverine ficou uma arara com o cancelamento de Mutant Academy

MUTANTES FORAM PARA O BREJO

X-Men: Mutant Academy cancelado

Logo após o fechamento da edição 22, tivemos a notícia que a Activision simplesmente cancelou a versão de Nintendo 64 do game de luta dos X-Men (Mutant Academy). Por enquanto, só é certo que a empresa lançará neste mês a versão para o Game Boy Color, com Wolverine, Tempestade, Ciclope, Gambit, Magneto, entre outros. Para matar a vontade, assista ao filme dos mutantes, que deverá estrear no dia 11 de agosto em muitas salas de cinema do país.



Professor Xavier: somente no cinema

O NOVO N64

Console vem com Pikachu e pokébola

A Nintendo japonesa acabou de lançar um novo modelo de video game. Antes que você comece a babar, saiba que é apenas um novo modelo de Nintendo 64, baseado nos Pokémon, é claro. A mudança é apenas visual: um design um pouco mais arrojado, em duas cores (laranja e azul), decorado com um enorme Pikachu. O botão liga/desliga foi substituído por uma Pokébola, os pés do camundongo elétrico funcionam como o botão Reset e suas bochechas se acendem quando o console está ligado. Os consoles sairão em julho e custarão por volta de 14.000 ienes (mais ou menos R$250). A previsão é que sejam lançados nos EUA no fim do ano. Por aqui ainda não há data definida.



O novo N64: os pokémaníacos vão babar

THE BEST

NINTENDO64

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM **JUNHO DE 2000**

PERFECT DARK / N64

- METAL GEAR SOLID/GAME BOY
- KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS/N64
- CHRONO TRIGGER/SUPER NES
- EXCITEBIKE/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- TONY HAWK'S PRO SKATER/N64
- STARCRAFT 64/N64
- RAYMAN/GAME BOY
- CRYSTALIS/GAME BOY

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM ABRIL DE 2000

- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- POKéMON AMARELO/GB
- POKéMON/GB
- POKéMON STADIUM/N64
- SUPER MARIO WORLD/SNES
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SNES
- DONKEY KONG 64/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GBC
- DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE/SNES

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- DOLPHIN
- GAME BOY ADVANCE
- BANJO-TOOIE/N64
- MEGA MAN 64/N64
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- MARIO TENNIS/N64
- DINOSAUR PLANET/N64
- THE WORLD IS NOT ENOUGH/N64
- RESIDENT EVIL ZERO/N64

fórum

QUAL É O PERSONAGEM QUE ESTÁ SUMIDO E MERECIA REAPARECER NO N64?

Veja os nomes mais lembrados pelos leitores:

Mega Man	15,8%
Samus Aran (Metroid)	13,2%
Fox McCloud (Star Fox)	10,5%
Luigi	7,9%
Mario	7,6%

CALENDÁRIO NINTENDO 2000

NINTENDO 64

julho / agosto

- 40 Winks
- Army Men: Air Combat
- AirBoardin' USA
- Carmageddon 64
- Looney Tunes: Duck Dodgers Starring Daffy Duck
- Madden NFL 2001
- Mario Tennis
- Mia Hamm Soccer 64
- NFL Quarterback Club 2001
- Super Bowling
- Turok 3: Shadow of Oblivion

setembro

- Army Men: Sarge's Heroes 2
- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Big Mountain 2000
- F1 Racing Championship
- International Track and Field 2000
- NFL Blitz 2001
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
- Pokemon Puzzle League
- Polaris SnoCross
- Power Rangers Lightspeed Rescue
- San Francisco Rush 2049
- Seadoo HydroCross
- Taz Express
- Tom and Jerry

outubro/novembro

- Batman Beyond
- Blues Brothers 2000
- Donald Duck
- Eternal Darkness
- Hercules: The Legendary Journeys
- Hey You, Pikachu!
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Midway's Greatest Arcade Hits Volume I
- Ready 2 Rumble: Round 2
- Rugrats in Paris
- Scooby Doo: Classic Creep Capers
- Star Wars: Episode I Battle for Naboo
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- The World is Not Enough
- WWF No Mercy

GAME BOY

junho/julho

- Austin Powers: Oh Behave!
- Austin Powers: Welcome To My Underground Lair
- Daikatana
- F-1 World Grand Prix II
- Men In Black: The Series 2
- Power Rangers: Lightspeed Rescue
- Ronaldo V-Soccer
- Warlocked
- X-Men: Mutant Academy
- Xtreme Sports

Obs.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

MARIO É O NOSSO GUGA!

E vice-versa

Para a alegria de todos os "guga-maníacos", tenistas e atletas de plantão, Mario Tennis teve sua data de lançamento antecipada para o final do mês de agosto. Para comemorar, garantimos uma bela matéria com o game na próxima edição. Além de uma bela estratégia, você vai conhecer todos os novos personagens, como Waluigi e Birdo (um dos inimigos de Super Mario Bros.2).

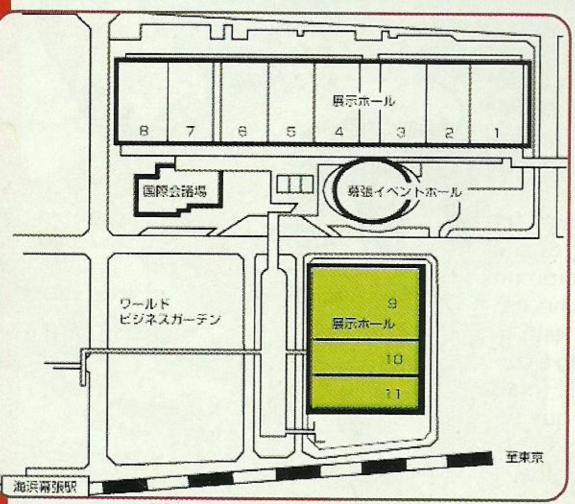


Mario, Waluigi e Birdo (abaixo) mandam ver nas raquetadas

A SPACE WORLD VEM AÍ!

Feira marca estréia do Dolphin e GBA

Você sabe o que é a Space World? Não? É uma mega-convenção de games organizada pela Nintendo. Pode-se dizer que é uma espécie de E3 japonesa e é lá que serão finalmente exibidos o Dolphin e o Game Boy Advance, os novos consoles da empresa. O evento vai rolar entre os dias 24 e 26 de agosto, na cidade de Chiba, próxima a Tóquio. É claro que a nossa equipe estará lá para trazer a cobertura mais completa sobre o evento. E vamos contar tudinho para você!



Mapa do pavilhão da Space World

N-MAIL

Nintendomaníacos, aqui estamos outra vez prontos para responder suas questões. Desde as mais delicadas até as mais cabeludas e cavernosas, afinal, trabalho é o nosso nome do meio. Então, leia agora nossas respostas e mande mais perguntas. Esta seção vive disso.

Carta do mês

Estou achando "very good, beautifull and great" a revista. Espero que publiquem esta carta para que os demais leitores sintam a mesma revolta e indignação que eu.
Seguinte: por mais que eu não suporte os chatinhos Pokémon, não quer dizer que com isso eu vá estragar a diversão daqueles que gostam, certo?
Pois qual não foi a minha revolta e indignação ao saber que ignorantes, fascistas, falsos moralistas e hipócritas estão propagando o ódio, a ira e a destruição dos tais bichinhos pela Internet. Tal aberração pode ser conferida no site: www.landoverbaptist.org/news1099/pokemon.html, onde se lê que até foi feita uma enorme fogueira com milhares de itens e brinquedos temáticos, tudo aos gritos dos fanáticos que diziam: "Queime-os! Destrua-os!". Há uma figura do Pikachu com aspecto vampiresco e embaixo os dizeres: "Satanás, através desses pequenos demônios, está destruindo as famílias e transformando as crianças em um exército de satanistas mirins."
Se querem lutar contra o que realmente destrói as famílias, façam campanhas e ações contra drogas, álcool, prostituição infantil, corrupção e criminalidade. Violência é fome, miséria e exploração do trabalhador, tanto social, quanto moral e religiosa. Minha revolta nem é tanto pelos Pokémon, mas pela atitude. Quantas crianças que não têm com o que brincar não gostariam de ganhar um desses brinquedos que foram queimados? Não podemos fechar os olhos a tais arbitrariedades. Se hoje conseguirem proibir os Pokémon, amanhã proibirão o cinema, a TV.
Fica aqui meu respeito àqueles que gostam do Pokémon e minha indignação se junta à deles.

Gésner A. Ferreira
Curitiba/PR

É, Gésner. O negócio é o seguinte: achamos que qualquer ato de violência, arbitrariedade e coisas do tipo têm de ser vistas com atenção. Claro que tudo que é exagerado é exagerado, se é que você nos entende. Mas esses sites na Internet também têm um caráter de diversão, coisa pra tirar sarro mesmo, nada que deva ser levado tão a sério. Existem sites contra os Pokémon, mas também tem contra um monte de outras coisas. Mas seu protesto está registrado e também somos contra exageros. Valeu!

Tiago Castro Marinho
São Paulo/SP

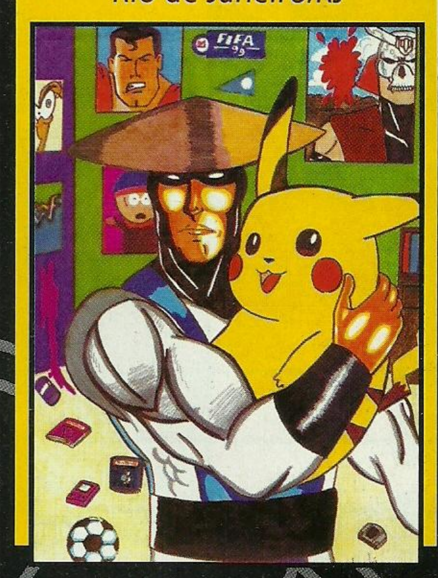
CONVENÇÃO POKÉMON

É incrível! Os americanos lançam um game, faz sucesso pra caramba, tem opção pra dois jogadores, todos devem ser os bons, mas não há como provar isso. Estou falando de Pokémon. Lá nos States, existe a tal convenção com insígnias e distribuição do Mew. E aqui, nada. Mew, só em emulador. Torneios, só se chamar alguns amigos que tenham o Game Boy e o jogo. Em São Paulo, isso pode ser mais fácil. Em Curitiba é diferente. No máximo uma disputa a dois. Mas não há como saber quem é o melhor do melhor.
O pior é que os norte-americanos falam que não haverá convenção por aqui. Por que isso? Lançam o jogo porque ganham grana, mas os torneios, que são de inscrição gratuita, são limitados. Eu nem joguei contra alguém, porque são raros os que possuem Game Boy com o cartucho de Pokémon. Por que a própria Gradiente não faz um torneio? E vocês, por que não?

João Luis Michalzechen
Curitiba/PR

Pode ter certeza que já estamos pensando nessa hipótese, João. Não é só você que sente falta de uma convenção ou uma competição desse tipo. Fique esperto, então.

Jorge Luis Pereira da Silva
Rio de Janeiro/RJ

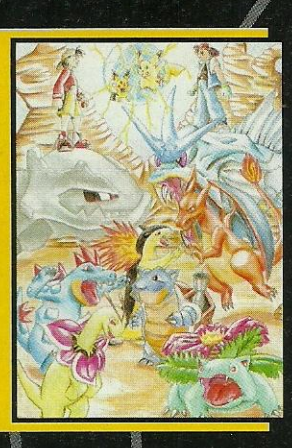


LEITOR PSICODÉLICO

Ae! Acabei de gastar R$ 4,90 e já era minha compra de Netrunner (um Cardgame estilo Magic, só que bem melhor). Não me arrependo! A edição desse mês está excelente, bem psicodélica!!! Por falar em psicodélico, quem é aquela atriz maravilhosa que interpreta a personagem do jogo mais psicodélico, e até agora, o único que recebeu nota dez no geral? Nem acreditei quando vi anunciado Mega Man para o N64! Pena que ainda não tenha um Final Fantasy ou Chrono Trigger. Quem sabe na SpaceWorld?! Por falar nessa feira, acho que vocês deveriam também cobri-la. Eu sei que é difícil e caro, mas lá é o núcleo da Nintendo!!! O núcleo da Square! Aproveitando isso, gostaria de comentar que os ingleses e japoneses são infinitamente melhores que os americanos em criação de jogos. Um grande exemplo é a Rare e a Acclaim, do lado europeu, e a Square e a Capcom do lado japonês. Chega de asneiras!!! Vou indo e espero que Dinosaurs Planet não seja tão enjoativo como Banjoo-Kazoie. Até mais!

Ricardo Cappellano
Juiz de Fora/MG

Então quer dizer que você curtiu a edição dedicada a E3, né Ricardo? Beleza, porque deu um trabalhão para fazer a matéria. Viu como ainda tem um monte de surpresas para o N64?! Agora, quanto a ingleses e japoneses: os caras realmente detonam, mas há muitas empresas americanas bem legais.



Alexandre Luiz Tsuchida
Mucuri/BA

PERFECT TRASH

Materiazinha escrota essa de Perfect Dark na NW 22. E vocês encheram QUATRO páginas me dizendo tudo que eu sabia. Além disso, duas destas quatro páginas (se eu sei contar: a METADE!) foi só jogar um pouquinho e explicar o be-a-bá do jogo, achar uma fonte e traduzir os objetivos. Só! Nada me ajudou. Quanto aos Top Secrets de PD, muito obrigado, estes sim me ajudaram. Aliás, as matérias de consultar são as melhores, pois aproveitamos muito. Outra coisa: quando vocês dizem gráficos 10, Som 10, fator de vibração dos efeitos especiais 10, dá uma má impressão da revista, que aparentemente foi paga para dizer isso (eu não acho isso! Só disse que parece). Minha sugestão? Que tal arranjar um buraquinho para um 9.7, ou algo quebradinho. Agora, se quiserem esquecer tudo o que disse, por favor, só quero saber como mato aquele líder Skedar! Será que a palavra Detonando não cai bem na capa de uma NW futura? Prefiro que publiquem uma NW especial, como em 007. Abraços de um leitor fiel, mas mesmo assim um pouco indignado.

Rodrigo Diniz
(via e-mail)

Rodrigão, é o seguinte: na nossa matéria de PD da edição 22 a intenção não era mesmo dar um detonado, e sim, uma forcinha de leve para quem entra em contato com o game pela primeira vez. Fizemos isso porque numa NW normal é impossível dar um detonado decente. Já estamos pensando numa edição especial, pode aguardar. Quanto às notas, é assim: realmente achamos que o jogo é perfeito e não tínhamos outra alternativa a não ser dar essa nota. PD foi o único game, até agora, que mereceu dez, e pode ter certeza de que não recebemos nem um tostão por isso. Mas entendemos seus pontos e obrigado por sua carta.



Carolina Kineippe Vieira
Rio de Janeiro/RJ

DOLPHIN E N64

E aí, galera! Vou começar do início: no mês de dezembro de 97 meu irmão me deu um Star Fox 64 e junto veio um cartão-resposta que enviei no dia seguinte. Cinco meses e recebi a resposta que tanto esperei: a solução para minha revolta com revistas de games, e essa solução era a Nintendo World. Agora umas perguntas:
1) Sairá Street Fighter para o N64 ou Dolphin? 2) Há alguma previsão de Final Fight para algum dos dois consoles? 3) Gostaria de saber se após lançarem o Dolphin vocês vão abandonar o N64. E por último: façam uma matéria sobre Killer Instinct Gold 64.

Getúlio De Almeida Oliveira
São Paulo/SP

Valeu pelos elogios, Getúlio. Suas respostas na ponta da língua, quer dizer, do papel: 1) Street não tem nenhuma chance de sair para o N64, já para o Dolphin é outra história, mas ainda é cedo para dizer. 2) A resposta é igual. 3) Não vamos abandonar o N64, até porque ainda tem muito game para sair e isso vai continuar a repercutir mesmo quando a plataforma estiver encostada. 4) É um jogo para fazermos alguma coisa, sim, Getúlio. É só aguardar.

CURIOSO

1) Estou na fase 4 de Castlevania 64 (Tunel) e não tenho o Mooncard para abrir a porta. O que fazer? 2) O que significam aqueles C"s nos truques de Tony Hawk's? 3) É verdade que o 64DD foi lançado no Japão? 4) Tenho um Kadabra e um Exeggcute no nível 100 (Pokémon GB) e eles não evoluíram. O que há? 5) Por favor, respondam!

Conrado Rantin
São Carlos/SP

Caro Conrado (belo nome!), suas respostas: 1) A estratégia de Castlevania 64 encontra-se na NW 7 (Março/99); 2) Aquilo foi uma falha na diagramação. Os códigos corretos foram publicados na edição 23; 3) Sim, o 64DD foi lançado no Japão. Em breve faremos uma matéria sobre ele; 4) O Kadabra só evolui se for trocado com outro Game Boy. Já o Exeggcute, precisa entrar em contato com a Leaf Stone; 5) Já respondemos todas. Satisfeito?



Ademir da Silva Cardoso
São Paulo/SP

Escreva para a Nintendo World
R. Maracaí, 185 – Aclimação
São Paulo – CEP 01534-030
conradeditora@uol.com.br

PRÊMIO:
1 cartucho de N64

HOT PAINT



Aldo de Oliveira Marcondes
Apucarana/PR

BANJO

Lembranças de GoldenEye: use Kazooie como metralhadora e cuspa ovos nos vilões



Um belo vôo panorâmico para relaxar e curtir o visual



Banjo se diverte com monstros bem estranhos e coloridos



Isso deve doer... e muito

A dupla retorna para tentar derrotar a bruxa Gruntilda mais uma vez

A Rare tira da manga mais uma de suas armas secretas para 2000. Banjo-Tooie foi mostrado para a imprensa na E3 deste ano e tem tudo para superar o game original. Todos os elementos que fizeram de Banjo-Kazooie um sucesso estarão lá, só que agora acrescidos de novos detalhes que tornam a coisa toda mais divertida. A curiosidade sobre Banjo-Tooie já é grande por parte dos fãs e, na verdade, nem é nova: quem terminou a primeira versão viu lá que já se falava de Banjo-Tooie, mas foi só para instigar os gamers mesmo. E, apesar de estarem todos ansiosos para jogar, temos de dar um aviso triste: o game foi adiado. A data original de lançamento era mesmo agosto de 2000, depois foi adiado para setembro e eis que a nova data é fevereiro de 2001. Sim, é um grande azar, todos sabemos, mas temos de dar um desconto, afinal quem está fazendo é a Rare. Como você sabe, a empresa também está trabalhando em Dinosaur Planet, Conker's Bad Fur Day e acabaram de lançar Perfect Dark. Não podem fazer milagre, não é? Além do quê, ninguém quer um jogo meia-boca e com esse tempo a mais, a Rare garante que vai deixá-lo sensacional!



Novos movimentos

O desafio maior da dupla Banjo-Kazooie continua sendo a bruxa Gruntilda, a mesma vilã do primeiro game. De alguma forma bizarra, a feiosa sobrevive e volta para criar confusão novamente.
A grande novidade, agora, é a possibilidade de jogar tanto com Banjo quanto Kazooie separadamente. Enquanto eles estão juntos, muitos dos movimentos são idênticos aos do primeiro game, mas quando eles se separam... Aí sim, tudo muda. Você terá de aprender os comandos novos de cada um deles e, quando conseguir

-TOOIE

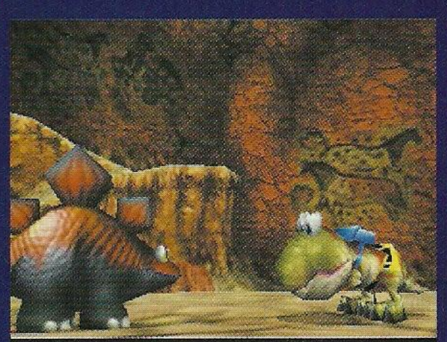
N64

O projeto inicial de Banjo-Tooie incluía a possibilidade de algum tipo de conexão entre os dois games, mas na E3 desse ano quase nada foi dito a respeito do assunto. Estão todos doidos pra saber como essa conexão será feita, mas os caras da Rare não abrem o bico por nada desse mundo.

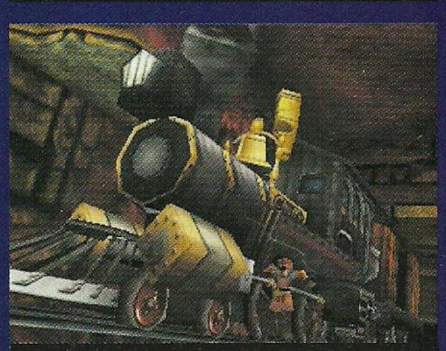
O jogo vem cheio de alternativas, como oito mundos gigantescos, pelo menos um mini-game por fase, novos personagens, modos de jogo para quatro jogadores, enfim, uma infinidade de coisas batutas. E como ainda tem um certo chão até fevereiro de 2001, pode arrumar um babador gigante.

fazer isso, verá que sua vida mudará bastante. Ambos os heróis ficam mais independentes e podem fazer coisas totalmente impossíveis no primeiro jogo. Outra novidade é que Mumbo-Jumbo também será controlável, tudo para dar aquela forcinha amiga.

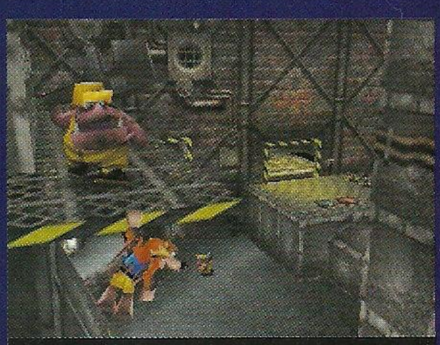
Plataforma:	**Nintendo 64**
Publisher:	**Nintendo**
Desenvolvimento:	**Rare**
Gênero:	**ação**
Nº de jogadores:	**1 a 2 simultâneos**
Lançamento:	**fevereiro**



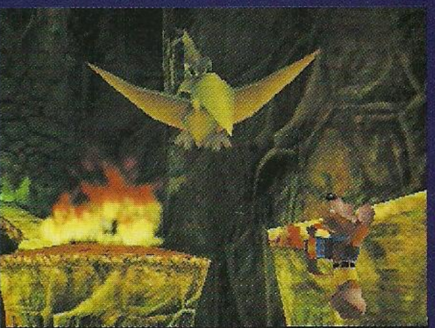
Banjo, o que fizeram com você?



Capricho nos mínimos detalhes: cortesia da sua amiga Rare



Banjo e Kazooie estão sempre juntos nas dificuldades

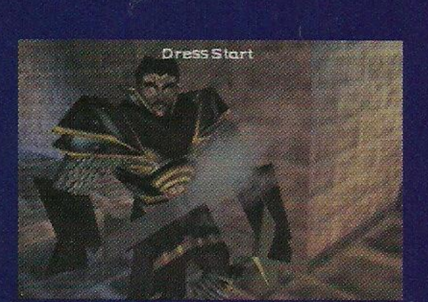


Problemas, problemas e mais problemas para nossos heróis

AIDYN CHRONICLES: The First Mage

N64 | Cavaleiro sai em busca de respostas neste RPG medieval









A coisa vai muito bem para a área de RPG do N64 esse ano. Um novo Zelda vem aí, Ogre Battle 64 chegará com tudo em setembro e o superaguardado Aidyn Chronicles: The First Mage chega em agosto. O desenvolvimento é da H2O, empresa líder na criação de Puzzles e responsável por Tetrisphere e a nova versão do Tetris. O game recria todo o clima de fantasia medieval, quando o choque das espadas, poções e magia resolviam todos os problemas do mundo.
A história mostra Alaron, um cara deixado no orfanato quando pequeno. Adotado pelo rei, foi treinado para tornar-se um nobre cavaleiro e sair em busca de sua verdadeira identidade. Para isso ele atravessa montanhas, cavernas e desertos, ganhando aliados e fatiando montes de inimigos.
Serão dez personagens controláveis como Brenna, Rheda, Becan e Baird. Eles ainda ganham mais poderes, novas armas e magias conforme evoluem nas batalhas. Também é possível formar grupos de guerreiros com seus aliados, mas vai depender de você manter o time equilibrado e vantajoso nas batalhas.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	H2O
Gênero:	RPG
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	agosto

Área de batalhas

A novidade é que a história não é linear, o que permite várias situações diferentes durante a aventura. A jogabilidade é uma mistura de ação em tempo real bem diferente da maioria dos RPGs conhecidos.
A área de batalha é delimitada por linhas imaginárias no chão e os personagens precisam aproximar-se para poderem atacar. Um esquema similar a este pôde ser visto em Quest 64, lançado em 98 também pela THQ.
O visual de Aidyn Chronicles é tridimensional e exigirá o uso do Cartucho de Expansão de Memória. Os personagens são mais humanos e pouco caricaturais, proporcionando bastante realismo. A trilha sonora varia entre sons tribais e músicas épicas. Quer dizer, ingredientes para ser um bom game tem, resta ver se vinga.







TOONSYLVANIA GBC

Ajude Igor em mais esse jogo da Ubi Soft

Você deve até estar pensando: lá vem mais um game meia-boca inspirado em desenhos animados. Mas aí temos uma informação nova para dar: a grande diferença em Toonsylvania é que o jogo é baseado numa série de animação da Dreamworks, empresa de Steven Spielberg e a Publisher é a Ubi Soft, nossa conhecida de outros carnavais.

A história é assim: Igor, o não tão leal aprendiz do doutor Vic Frankenstein, explodiu o monstro de estimação da família aciden-talmente e os pedaços espalharam-se pelo castelo. Agora ele terá de encontrar todas as partes da criatura para manter seu emprego. Para isso, precisa atravessar cinco mundos com mais de quinze fases diferentes, como um lago infestado de monstros e um cemitério aterrorizante cheio de zumbis. Uma outra novidade divertida: Toonsylvania tem incorporado em seu código o Ubi Soft Key System, uma artimanha que permite que o game possa ser usado para abrir fases secretas em Rayman e em outros jogos da UbiSoft, através do cabo Game Link. Mais tarde explicaremos como funciona direitinho tudo isso.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	RFX Interactive
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	julho







XTREME SPORTS GBC

É a sua vez de experimentar esportes radicais com RPG

Uma mistura de esportes radicais com uma história divertida. Fin e Guppi são loucos por esportes. Um belo dia, uma empresa de refrigerantes chamada Extreme Cola Company resolve fazer uma competição para ajudar a promover sua bebida. A dupla se inscreve e segue direto para uma ilha chamada Xtreme Sports Island e é aí onde tudo começa.

Esse é um dos primeiros games que reúne dois estilos completamente diferentes: o RPG e o esporte. Você precisa escolher entre os dois personagens e, enquanto arrasa os duzentos adversários, precisa investigar uma gangue chamada Bone Heads. Entre os competidores há vários inimigos e alguns amigos que ajudam dando conselhos. Você pode desafiar qualquer competidor e ganhar medalhas nos seis esportes radicais, entre eles quatro tipos de corrida, Skate (Halfpipe), Surf e Skysurfing. Xtreme Sports se parece um pouco com o clássico California Games do Super NES e vai ajudar a matar a saudade de muita gente.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	WF Technologies
Gênero:	esporte
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	julho

DONKEY KONG COUNTRY GBC

Um clássico do Super NES renovado para o Game Boy

O game que redefiniu os jogos de plataforma em duas dimensões e transformou a Rare em sinônimo de perfeição está de volta – só que dessa vez na telinha do Game Boy Color. Donkey Kong Country GBC é a versão portátil do game para Super NES, lançado em 1994, com todas as fases originais, elementos, jogabilidade e mais algumas novidades. Para quem não se lembra, foi nesse game que Diddy Kong fez sua estréia no universo Nintendo. Além dele, os outros símios da família como Funky, Cranky e Candy também aparecem. Algumas modificações tiveram que ser feitas. Por exemplo, na nova versão é permitido apenas um macaco por vez na tela, diferentemente do Super NES, no qual os macacos sempre andavam juntos (em fila). Quando é acertado por algum inimigo, o gorilão sai e Diddy Kong surge do nada para continuar a fase ou vice-versa. Fora isso, algumas fases de bônus serão diferentes e, às vezes, até mais difíceis. O resto está igualzinho.

Pencas de Donkey

DKC não é tão bonito quanto a versão para 16 bits, mas está mais do que perfeito na telinha do portátil. As cores são vibrantes, os gráficos estão bem detalhados e a jogabilidade é perfeita. O estilo lembra vagamente os velhos games da série Donkey Kong Land, só que mais evoluídos. E o capricho não pára por aí. Alguns novos elementos dão um colorido maior ao cartucho, como minigames entre dois jogadores com o Cabo Game Link e opções para imprimir adesivos com a Game Boy Printer.

Para quem não conhece, a história é a seguinte: a turma de macacos mais bacana do mundo está às voltas com os Kremlings, uma gangue de répteis especialistas em roubo de bananas. Cabe à dupla DK/Diddy derrotar os vilões e resgatar seu estoque de rango roubado. E para fechar, quer uma notícia boa? As aventuras de Donkey não param por aí. A Nintendo já confirmou que pretende lançar, futuramente, mais duas continuações para o portátil: DKC 2 – Diddy Kong's Quest e DKC 3 – Dixie Kong's Double Trouble. Tudo para o segundo semestre até o início do ano que vem. Uma trilogia definitiva.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Gênero:	ação/plataforma
Nº de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Lançamento:	novembro





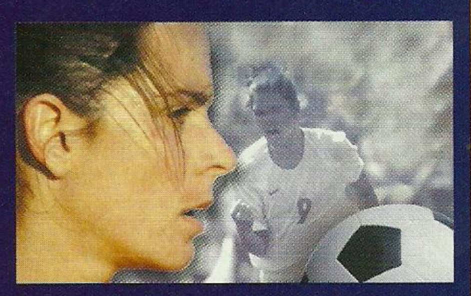
MIA HAMM SOCCER 64

A mulherada calça a chuteira e corre para o abraço

N64

Futebol é coisa de mulher nos Estados Unidos. As moças não dão moleza para marmanjo e as americanas são até campeãs do mundo nesse esporte. Para aproveitar essa "febre", a SouthPeak lançará o primeiro game de futebol feminino para o Nintendo 64. Mia Hamm é uma das maiores estrelas do esporte no mundo e, por isso, foi a homenageada com esse jogo. Graficamente o game é todo poligonal e é baseado na mesma estrutura de World League Soccer (lancado só na Europa). Os jogadores, antes homens, foram simplesmente alterados para a forma feminina. Desses, apenas o nome de Mia Hamm é verdadeiro – os outros são todos inventados. Além da liga feminina americana, existem os times mundiais e é quase certo que o Brasil estará entre eles.





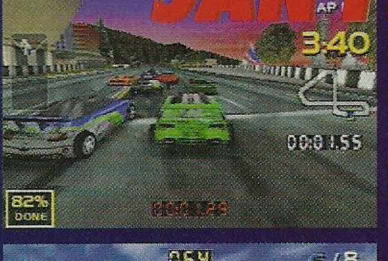


Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	SouthPeak Interactive
Desenvolvimento:	Silicon Dreams
Gênero:	esporte
Nº de jogadores:	até 4 simultâneos
Lançamento:	outubro

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Traz tudo o que um sádico dos volantes precisa

N64



A continuação de um dos games de corrida mais malucos de que já se teve notícia está chegando. Rush 2049, produzido pela Atari Games tem tudo para ser ainda mais pirado que seus antecessores. Há muitas inovações, entre elas dezenove pistas diferentes, treze carros e sete novos modos de jogo. Desses, dois chamam a atenção: o Stunt Mode, feito para quem gosta de barbarizar na estrada e o Battle Match, para aquele Multiplayer sarado. Se o jogador quiser, ainda pode personalizar seu próprio carro, pintando e alterando toda a lataria. O visual é bom e tem opção para quem quiser jogar em alta resolução com o Cartucho de Expansão de Memória. A jogabilidade se manteve a mesma e foi acrescentada uma nova habilidade, que permite ao carro planar. As pistas futuristas têm ainda mais caminhos e passagens secretas do que nos primeiros games e você poderá rever e salvar todas as suas esquisitices automobilísticas usando o Replay e o Cartucho de Memória.





Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Atari Games
Gênero:	corrida
Nº de jogadores:	até 4 simultâneos
Lançamento:	setembro

ENTREVISTA

MIYAMOTO SOBRE

O criador da série e o diretor de Maroja's Mask contam os detalhes do grande lançamento do ano

The Legend of Zelda: Majora's Mask, a continuação do clássico Ocarina of Time, já é um motivo de dor de cabeça para todos os fãs: afinal, ninguém mais consegue dormir de tanta ansiedade por colocar as mãos na nova obra-prima da Nintendo. O game foi lançado no final de abril no Japão e exibido para o público ocidental na E3, que rolou há dois meses em Los Angeles. O jogo sai apenas em novembro nos Estados Unidos e Brasil, mas demos uma adiantada no expediente e revelamos mais segredos diretamente da fonte. No meio da correria da E3, Shigeru Miyamoto, criador e produtor, e Eiji Aonuma, diretor de Majora's Mask, concederam uma entrevista exclusiva para a revista Nintendo Power americana. Além de falar sobre a nova aventura de Link, que está em acelerado processo de adaptação e tradução, a dupla deu suas opiniões sobre a Rare, o Dolphin e falou o que podemos esperar da Nintendo para o ano que vem. Leia, agora, os melhores trechos dessa conversa.

Considerando que The Legend of Zelda: Ocarina of Time levou mais de dois anos para ser finalizado, parece que Majora's Mask foi produzido muito rapidamente. Como vocês conseguiram isso?
EIJI AONUMA: Como Majora's Mask usa a mesma estrutura de jogo de Ocarina of Time, o tempo de produção foi bastante reduzido. Na verdade, o número de pessoas envolvidas em Majora's foi bem menor que no game anterior.

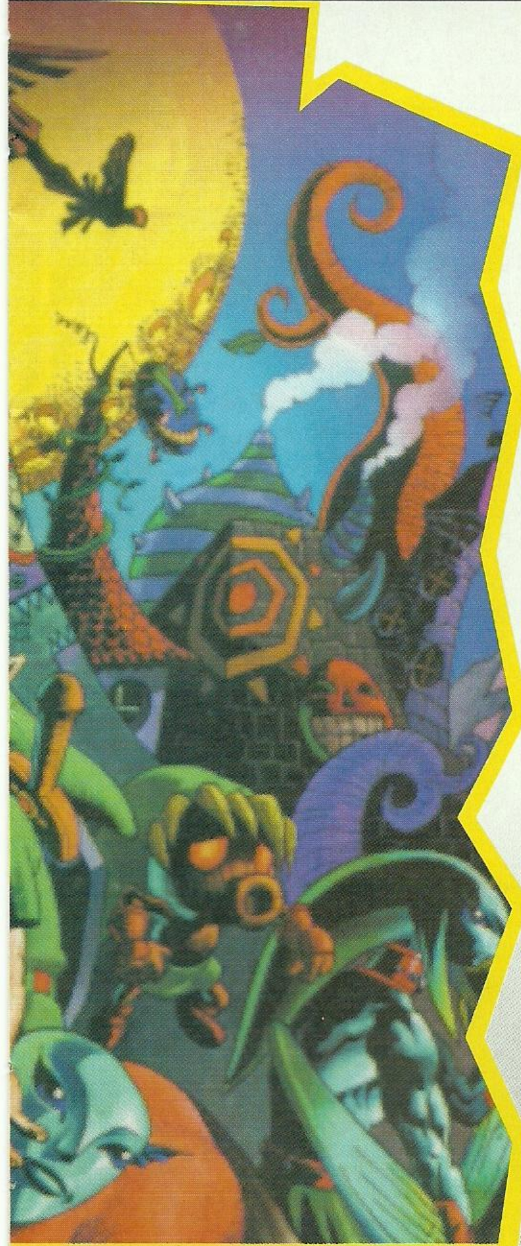

Eiji Aonuma

Miyamoto, dessa vez você passou o papel de diretor para Eiji Aonuma. Achou difícil permanecer longe do processo de desenvolvimento?
SHIGERU MIYAMOTO: Eu tenho feito jogos dessa maneira durante anos. É apenas uma questão de quanto eu estou envolvido com o processo diário. Nesse caso, trabalhei com Eiji Aonuma para estabelecer os princípios básicos do jogo e depois deixei que ele os executasse. De certo modo, é como se construíssemos uma mesa juntos e eu lhe desse a liberdade de colocar suas próprias idéias em cima dela. Contanto que a mesa esteja no final do projeto, eu fico feliz.
EA: Nós já aprendemos tanto com Miyamoto que não precisamos de muita orientação.

Fale sobre o "Universo Paralelo" encontrado em Majora's Mask.
EA: Nesse jogo queríamos dar maior destaque a alguns personagens secundários encontrados em Ocarina of Time. Demos aos jogadores uma melhor visão dos velhos personagens e ao mesmo tempo criamos alguns tipos novos.
SM: Logo após assistir a Toy Story 2 no cinema, percebi que Majora's Mask usa uma técnica de seqüência parecida, já que nesse game nos focamos mais em personagens menores (secundários) do game original para "expandir" o mundo.

Como a idéia de um game com período limitado de tempo se encaixa na experiência de jogar Majora's Mask?
SM: É como se o mundo do game fosse um pequeno jardim: o jogador precisa explorar todos os cantos desse jardim para realmente conhecer o jogo. É a mesma idéia que está por trás dos jogos de Mario e Zelda, mas em Majora's Mask limitamos o tempo de jogo para três dias para os jogadores serem obrigados a aprender tudo que acontece no mundo durante esse período. Para salvar o lugar, eles

FALA TUDO O NOVO ZELDA



precisam saber mesmo onde e quando tudo acontece.

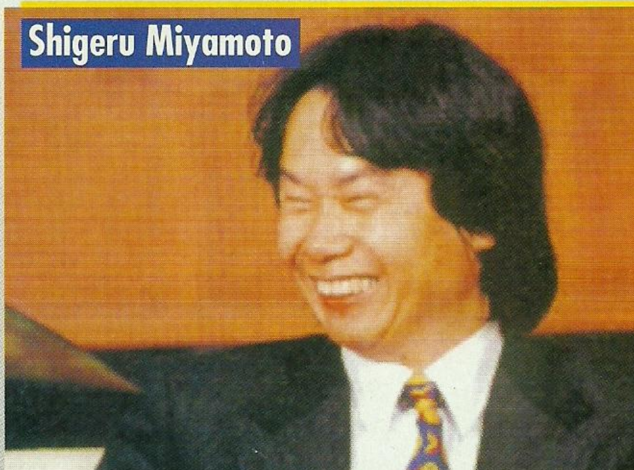
Houve algo que não foi possível realizar em Ocarina of Time e que foi incluído em Majora's Mask?
SM: Sim. Na verdade, foi por isso que decidimos criar o jogo com intervalos de três dias. Isso permite que os jogadores acompanhem melhor as rotinas diárias dos personagens com mais detalhes. Dependendo do horário que o jogador visitar um determinado personagem, estará fazendo coisas diferentes. Para terminar a aventura, o jogador precisará conhecer todos os personagens e descobrir novas máscaras.

Você planeja criar seqüências com outros personagens Nintendo como Mario e Star Fox?
SM: Estou até meio preocupado, imaginando que a empresa possa pedir que façamos isso para aumentar a linha de produtos (risos). Ocarina of Time foi mesmo um ótimo game, mas achamos que poderíamos fazer coisas muito mais incríveis com a estrutura do jogo. Em Star Fox 64, por exemplo, acredito que alcançamos o máximo possível e, por isso, não estamos considerando a hipótese de criar uma seqüência para o Dolphin.
EA: Poderemos usar bastante do que aprendemos com a criação de Majora's Mask em projetos para o Dolphin.
SM: Quem sabe no Dolphin possamos pedir para fazer pelo menos uma seqüência?

O que você acha da linha de produtos mostrada na E3 2000, principalmente dos lançamentos da Rare?
SM: Estamos muito satisfeitos com o fato da Rare estar produzindo jogos tão bons. Eles já fizeram muito pela indústria de games. Todos os seus jogos são em 3D, mas cada um tem diferentes estilos de jogabilidade. Eles nos encorajam a criar novos gêneros de jogos diferentes das aventuras em 3D.

A Rare está causando polêmica com Conker's Bad Fur Day. Você pretende desenvolver jogos direcionados a um público adulto?
SM: É possível que façamos alguns jogos assim, mas eles seriam diferentes de Conker's. Talvez, se tivéssemos um novo diretor, com um gosto levemente diferente, isso poderia acontecer.

Quais outros projetos em que vocês estão trabalhando?
SM: Estamos finalizando Mother 3 (Earthbound 64) e Mario's Story (Paper Mario). Também estou trabalhando em games para o lançamento do Dolphin.
Um desses títulos é realmente um novo gênero de jogo – que estamos chamando de "game de comunicação" – que esperamos terminar ainda nesse verão. Também estamos trabalhando em novos personagens-mascotes. Os games que saírem com o Dolphin precisam ser considerados inovadores e emocionantes pelo público.


Shigeru Miyamoto

"O jogador será obrigado a conhecer todos os personagens e máscaras para finalizar Majora's Mask."
Shigeru Miyamoto

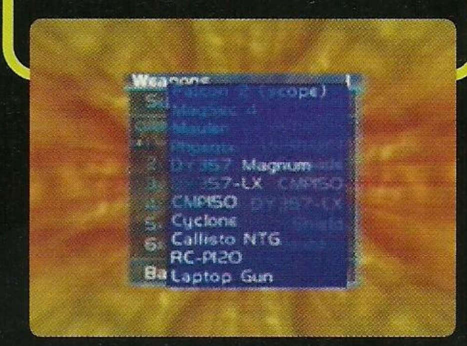
CAÇADA ALUCINA

Destrinchamos tudo o que você precisa saber para se divertir no modo Multiplayer de Perfect Dark

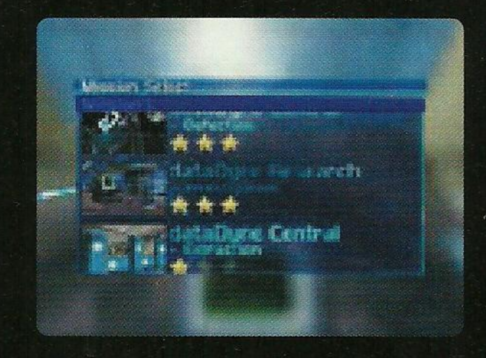
Cortesia de Eduardo Fidelis

Inovação é a palavra-chave quando o assunto é Perfect Dark. E no modo Multiplayer é onde a Rare conseguiu superar todos os seus limites. Aqui tudo é novo: o poder das armas, os personagens, o visual, o jeito de jogar. O único elewmento que se mantém é a jogabilidade – idêntica ao de GoldenEye.

O número de armas disponíveis agora é bem maior, são 33 no total e todas elas têm dupla função. Agora há muitos modos de batalha (Scenarios) que vão do clássico combate ao divertido Pop a Cap – no qual um jogador se transforma na bola da vez, dependendo do momento. Os lugares (Arenas) são os mais variados possíveis e você pode sair arrebentando entre canos ou imensas áreas abertas. Tudo isso chega num total de treze labirintos.









ANTE

Mas não é só selecionar as opções e sair caçando os adversários. Muitas das opções (as mais emocionantes) estão escondidas e só estarão disponíveis depois que você passar pelos desafios (Challenges), que vão deixá-lo de cabelo em pé.

Configurando



A primeira coisa a fazer, antes de começar a jogar, é criar seu personagem. Na tela de Combat Simulator, selecione Advanced Set Up e coloque o direcional para o lado direito. Agora você pode colocar seu nome, escolher seu personagem (corpo e cabeça) e até fazer com que os itens brilhem na tela para chamar sua atenção. Aqui você também pode optar por jogar no modo Paintball.

Uma vez criado seu personagem e gravado na memória, o jogo passa a gerar estatísticas do seu jogador, como o número de mortes, medalhas e uma categoria, dependendo do seu desempenho.

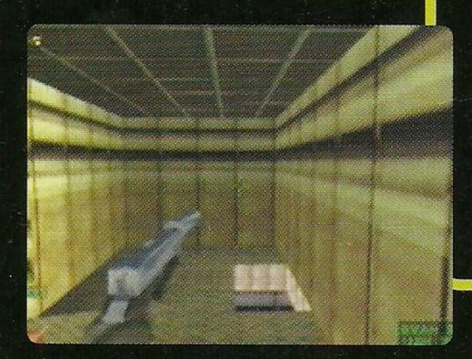
Desafios (Challenges)

Para começar a abrir novas armas e labirintos, você tem de cumprir alguns desafios. No total, são trinta desafios que podem ser encarados até por quatro jogadores (o número de estrelas que aparecem), mas com mais jogadores contra os desafiantes será bem mais difícil completar o objetivo. Selecionando um desafio, o game mostra o objetivo. Por isso, não é só sair matando. Complete a missão e ganhe novas opções.



Situações (Scenarios)

São seis situações de jogo: Combat, Hold the Briefcase, Hacker Central, King of Hill, Capture the Case e Pop a Cap. Conheça sua missão, fique esperto no radar. Boa sorte!!!



Combat
O verdadeiro mata-mata, ganha quem eliminar mais inimigos e for menos atingido. Basta encontrar o inimigo e mandar bala. Cada morte vale 1 ponto.

Hold the Briefcase
Aqui, existe uma maleta (Briefcase) que está em algum lugar do labirinto. Você deve localizá-la, pegá-la e defendê-la. Quando pegar a maleta, todos os oponentes vão querer a sua cabeça. Quem permanecer por trinta segundos com a pasta ganha um ponto. O bom é que, mesmo de posse da maleta, você pode usar qualquer arma para se defender.

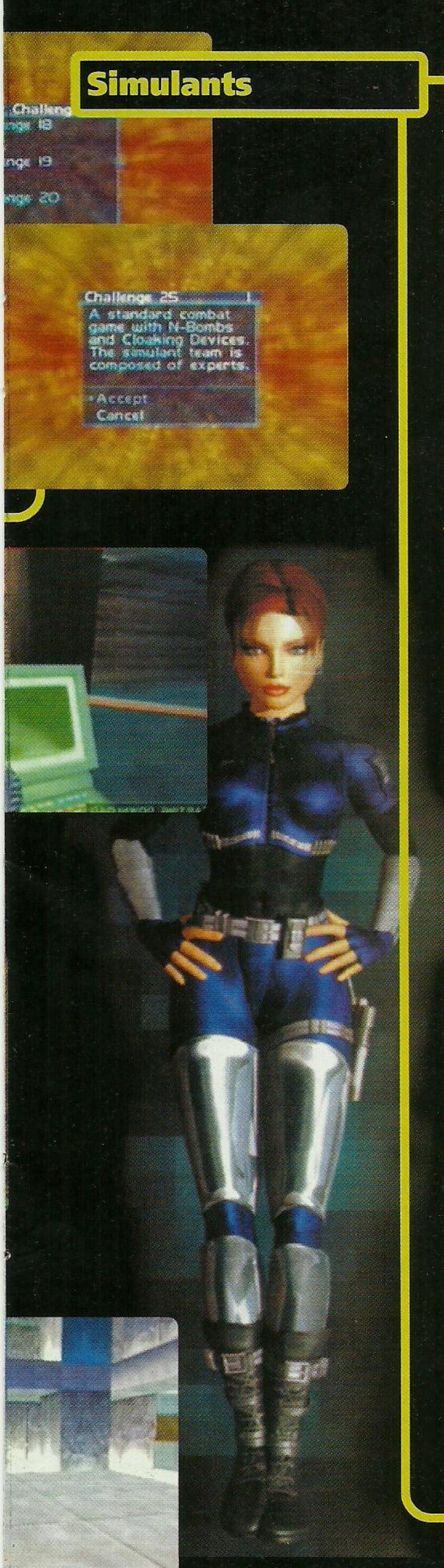
Capture the Case
Agora são duas maletas, uma para cada equipe (no caso de duas equipes). Capture a pasta do adversário e volte para sua base (onde está a sua maleta). Mesmo carregando a pasta você pode atirar.

Hacker Central
Primeiro encontre o Data Uplink, em seguida, o terminal de computador que é colocado aleatoriamente em algum lugar do labirinto. Use o Data Uplink e ganhe um ponto. Detalhe: ao realizar essa operação, você estará totalmente vulnerável e não poderá usar armas.

King of the Hill
Um local do labirinto estará com uma cor diferente. Sua missão é ficar ali por trinta segundos e defendê-lo a todo custo. Detone os inimigos e ganhe um ponto.



Pop a Cap
É o mais maluco dos modos. Praticamente igual ao Combat, cada morte vale um ponto, só que agora o game escolherá aleatoriamente um dos participantes (que vai mudando durante o jogo) para ser a presa. Quem pegar primeiro a vítima selecionada ganha dois pontos.



Simulants

Agora você não precisa mais ficar dependendo dos seus amigos para jogar o modo Multiplayer. Em Perfect Dark você encontrará muitos tipos de participantes com diferentes características ajustáveis. Nem todos eles estarão disponíveis, num primeiro momento. É possível selecionar duas características principais para cada um deles: dificuldade e personalidade.

Dificuldades

MeatSim
O mais bobo dos Simulants. Às vezes pode ser encontrado com alguma arma na mão.

EasySim
Outro bobo. Ele consegue descarregar uma metralhadora em sua direção e não acertar um único tiro.

Add Simulant
Normal Simulants
DarkSim
Special Simulants
PeaceSim
ShieldSim
RocketSim

NormalSim
É bem mais esperto que os anteriores e pode chegar a dar bastante trabalho para um jogador novato.

HardSim
Ótima pontaria. Só aparece quando estiver com a melhor arma do jogo e escudo, quase um jogador humano com uma considerável experiência.

PerfectSim
Esse não erra tiros. Se você estiver desarmado não terá a mínima chance.

DarkSim
Os Dark Simulants são ciborgues e, por isso, têm uma resistência maior que a dos outros. É o mais esperto de todos.

Modos

PeaceSim
Os Simulants pacíficos não matam, apenas pegam as armas que vêem.

ShieldSim
Esses Simulants estão sempre com escudo.

RocketSim
Especialistas em armas explosivas.

KazeSim
Suicidam-se para acabar com os inimigos.

FeudSim
Escolhe um alvo e o persegue do início ao fim.

FistSim
Totalmente inofensivo, só aparece para tomar suas armas e encher o saco.

SpeedSim
É o mais ligeiro dos Simulants, mas não tem boa mira.

PreySim
Ataca os oponentes mais fracos e com armas menos poderosas.

CowardSim
Está sempre fugindo da luta.

TurtleSim
Lento e com um escudo mais forte que o normal.

VengeSim
Uma vez eliminado, tentará vingar-se, correndo atrás do jogador que o matou.

JudgeSim
Quem estiver ganhando o jogo terá de entender-se com ele.



Labirintos

A maior parte só poderá ser acessada depois que você completar um certo número de Challenges. Alguns labirintos já são conhecidos pelos fanáticos por GoldenEye como Complex, Facility (que agora se chama Felicity) e Temple. Veja como abrir os labirintos que não estão disponíveis no começo:

Complex
Vença um Desafiante (Challenge)

Warehouse
Vença três Desafiantes

Ravine
Vença cinco Desafiantes

Temple
Vença seis Desafiantes

GS Bulding
Vença nove Desafiantes

Grid
Vença onze Desafiantes

Felicity
Vença doze Desafiantes

Villa
Vença catorze Desafiantes

Sewers
Vença dezesseis Desafiantes

Car Park
Vença dezessete Desafiantes

Base
Vença dezoito Desafiantes

Fortress
Vença vinte Desafiantes

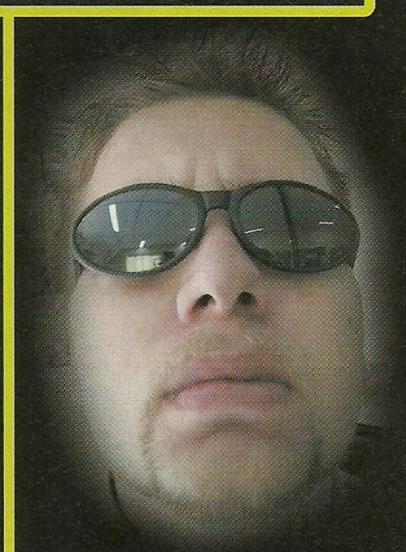
Ruins
Vença vinte e dois Desafiantes

Armas e Itens

O número de armas e itens colocados à disposição dos jogadores é imensa. E, pra variar, muita coisa não estará ao seu alcance quando começar a jogar. Para conhecer todas as armas e suas funções secundárias, dê um pulo até o estande de tiro do Instituto Carrington. Além de se habituar com tudo, com algumas medalhas adquiridas, você poderá usar as armas de GoldenEye durante o jogo normal.
Para conhecer os itens do game, visite uma sala do Instituto Carrington onde estão dois cientistas. Eles passarão alguns testes onde você usará todos os itens do game.

Faça o que eu digo!

Para quem jogou GoldenEye, já é meio caminho andado para se entender com os controles. Quem não jogou, encontrará mais dificuldade para se dar bem. Existem algumas dicas que podem facilitar sua vida no modo Multiplayer. Dê uma olhada:



Fidélis é profissional no Multiplayer. Quer desafiá-lo?

/ Procure um colete antes de atacar. Só assim você ficará em vantagem sobre os mais desavisados.

/ Os botões amarelos servem para andar para os lados. Dominando esses botões você andará bem mais rápido.

/ Com uma arma mais fraca do que a do seu oponente ou mesmo desarmado, é possível desarmar o inimigo. Isso é uma ótima saída para emergências.

/ Muitas das funções secundárias podem ser mais interessantes em determinados momentos, como as funções da Lap Top Gun e do fuzil Dragon. Ideais para armadilhas perto dos escudos e dos principais acessos.

/ Os Simulants não são jogadores humanos e cometem muitas falhas. Muitas vezes você poderá andar atrás deles sem que percebam sua presença.

/ Granadas de gás (N-bomb) são muito interessantes para aglomerados de inimigos em ambientes fechados, ou mesmo em sua segunda função, colocadas em locais estratégicos.

/ Granadas de mão em sua segunda função podem ser arremessadas aos montes em ambientes fechados, pegando de surpresa muitos inimigos.

/ Tanto a Rc-P120 em sua segunda função ou o item Cloaking Device podem tornar os adversários temporariamente invisíveis a olho nu. Apenas com o IR Scanner será possível vê-los. Quem está invisível também desaparece do radar.

/ Muitas armas de longo alcance deixarão você vulnerável em curto alcance. Seja rápido para usar armas como a Sniper Rifle, Farsight XR-20 e Slayer. Se estiver jogando em equipe, o ideal é que algum companheiro faça a segurança.

/ Muitos dos labirintos possuem vários andares com janelas. Fique esperto para pegar seus inimigos em outros níveis.

/ Em muitos dos modos de jogo, trabalhar em equipe é fundamental. Fique ligado na tela dos participantes para saber onde eles estão, quem está com energia, com armas fracas etc.

/ Visite o Instituto Carrington para adaptar-se aos controles. Nele você aprenderá todos os comandos básicos e avançados.

/ As minas explosivas, famosas em GoldenEye, estão de volta. Só que agora elas são bem mais visíveis e existem detectores de metal. O teto continua sendo o melhor lugar em ambientes fechados. Para ambientes abertos, coloque-as perto das armas.

/ As Remote Mines podem ser acionadas a qualquer momento. Arremesse-as em direção ao alvo e pressione os botões A e B juntos. Boom!

/ Não se deixe enganar pelo design das armas. As pequenas são muito melhores em algumas situações, como a sub-metralhadora Ciclone.

/ Selecione sempre a segunda função do fuzil Kf7 Avenger e explosivos para localizar armadilhas antes que seja tarde.

/ Fique esperto no radar, só assim você não será surpreendido e saberá onde estão seus companheiros. Em muitos dos modos, só usando o radar para saber a direção correta.

/ Deixando apertado o botão A você selecionará bem mais rápido a arma ou item que deseja.

/ Conheça bem os labirintos. Os itens sempre aparecem no mesmo lugar, mas nem sempre são os mesmos.

/ A segunda função da Lap Top Gun não acerta jogadores do mesmo time, mas isso já não acontece com as Proximty Mines. Comunicação é tudo para se jogar em equipe.

/ Tanto a metralhadora CMP 150 quanto o Lança-Foguetes (Rocket Launcher), têm como segunda função a mira automática, desde que a arma esteja apontada para o alvo. Preste atenção para que a mira automática não esteja num jogador da sua equipe.

/ Quando estiver desarmado e encontrar um aliado, combine para que ele deixe você pegar sua arma (quando tiver mais do que uma arma, claro!).

/ Nunca entre no meio da fumaça. Uma vez dentro dela, o jogo fica lento e você poderá sentir-se totalmente perdido.

/ Em PD, além de agachar, você pode rastejar e escurecer sua tela. Isso é muito útil quando alguém estiver olhando em sua tela e você estiver jogando sem radar. Para abaixar-se, segure o botão R e pressione o botão amarelo para baixo. Quanto mais você apertar o botão amarelo, mais agachado seu personagem fica.

/ Todos os Simulants obedecem comandos. Eles podem atacar e defender, tanto no modo Multiplayer quanto no coperativo.



KIRBY 64
The Crystal Shards

O mais versátil dos heróis engole de tudo em sua primeira aventura para o N64

Se você acompanha a Nintendo há um alguns anos, deve ter notado que praticamente todos os grandes mascotes da Nintendo viraram games para o N64. Mario, Link, Donkey Kong, Yoshi, Bomberman, Fox McLoud, só para citar alguns, todos foram protagonistas de grandes games com seus nomes. Mas muita gente notou que um personagem essencial ficara de fora dessa festa: o rosado, arredondado e cultuado Kirby. Kirby é fruto de uma das idéias mais criativas da história dos games: um personagem que, ao engolir os inimigos, muda de forma e adquire seus poderes. Baseado nessa habilidade, a bolinha (Chiclete? Monstrinho? Alienígena?) brilhou em ótimos títulos para Super NES e Game Boy (como Kirby's Super Star, Block Ball e Dream Course). Sua presença no N64 estava prometida desde 1996, quando a Nintendo anunciou Kirby's Air Ride, uma mistura de corrida com game de tabuleiro. Foi cancelado sem maiores explicações. Esta injustiça terminou só agora, com o lançamento de Kirby 64: The Crystal Shards.

Não se engane pelas aparências. Apesar do visual infantil e colorido, Kirby 64 é muito mais complexo do que se possa pensar. O game é claramente dirigido para crianças, mas apresenta desafios que darão nó na cabeça até dos mais experientes. Sua jogabilidade é simplificada e o estilo dominante é plataforma em side-scrolling (visto de lado), mas em diversos momentos há elementos 2D e 2D e 1/2 (da mesma forma que em Yoshi's Story).

Se Kirby já era habilidoso e quase invencível nos games anteriores, aqui ele está ainda mais durão. Além de engolir, copiar e cuspir, o gorducho também pode voar (por um curto período de tempo), saltitar e adquirir mais de 30 habilidades diferentes. Nem Mario consegue ser tão prendado.

O herói precisa, com sua marca registrada: engolir os inimigos numa bocada só e ganhar as habilidades de cada um. Graças a seu físico "avantajado", ele pode se empanturrar numa boa, sem risco de indigestão. O objetivo principal é, como de costume nos games do gênero, procurar itens escondidos (os pedaços de Cristal do título do game). Kirby é gentil e alegre, mas vira bicho quando o assunto é ajudar amigos em apuros.



Um planeta cristalino

A história começa em Ripple Star, um pacífico planeta habitado somente por fadas. Um belo dia, uma misteriosa névoa escura envolveu todo o planeta. A nuvem, uma força sinistra conhecida como Dark Matter, veio em busca do tesouro secreto das fadas – um cristal brilhante e poderoso.

Um pouco antes do planeta ser tomado por completo, uma fada chamada Ribbon pegou o cristal e fugiu de Ripple Star. Durante a fuga, três nuvens escuras separaram-se de Dark Matter para persegui-la. Na bagunça, o cristal das fadas despedaçou-se em pequenas lascas, que caíram como estrelas cadentes em vários planetas do sistema solar. Ainda segurando um pedaço do cristal, a fada caiu no planeta Pop Star, onde – talvez por destino, ou coincidência – acabou atingindo Kirby. Depois de ouvir o pedido de ajuda desesperado, Kirby resolve ajudá-la a recuperar todas as Lascas de Cristal. Além da fadinha, Kirby tem mais aliados, como o pequeno Waddle Dee e a artista Adeleine. Até seu inimigo mais tradicional, o Rei Dedede, tornou-se amigo e dá uma de meio de transporte para o gordinho.





Coletar as Lascas de Cristal é obrigatório se você quiser obter o melhor final. O legal é que é possível ir e voltar nas fases sempre e quando quiser, o que aumenta em muito o Replay. Os cristais estão escondidas em buracos, passagens secretas, cavernas, flutuando ou surgem quando você derrota algum inimigo de fase. Para encontrar algumas, você terá de ser criativo o suficiente para combinar os poderes e usá-los nos momentos certos.



Aspirar, engolir, disparar!

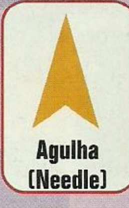
A julgar pelo físico, o hobby favorito de Kirby não é a ginástica, mas sim a comilança desenfreada. Sua maior habilidade é poder engolir os inimigos e, assim, poder copiar o poder deles (são sete ao todo), o que o torna um dos personagens mais versáteis da história dos games.

O procedimento é simples. Aperte o botão B para aspirar um inimigo. Depois, pressione o direcional para baixo para engolir o vilão. Se o monstro que você comeu tiver alguma habilidade especial, um dos sete ícones de poder aparecerá no canto direito da tela. Para usar o poder, pressione B. Se quiser se livrar da habilidade, é só apertar L ou R e arremessar o poder longe.


Fogo (Burn)


Pedra (Stone)


Gelo (Ice)


Agulha (Needle)


Bomba (Bomb)


Fagulha (Spark)


Cortador (Cutter)

COMANDOS



COMANDOS

Gáficos	8,5	NOTA
Som	8,0	8,7
Jogabilidade	8,5	
Diversão	9,0	
Replay	9,0	

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	ação/plataforma
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	HAL Laboratories
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	todas as idades

No canto da tela há espaço para duas habilidades simultâneas. Quer dizer, você pode misturar dois poderes diferentes (ou mesmo iguais) para, assim, criar diversas combinações bem mais potentes. É possível criar até 28 combinações. São os chamados "Power Combos".

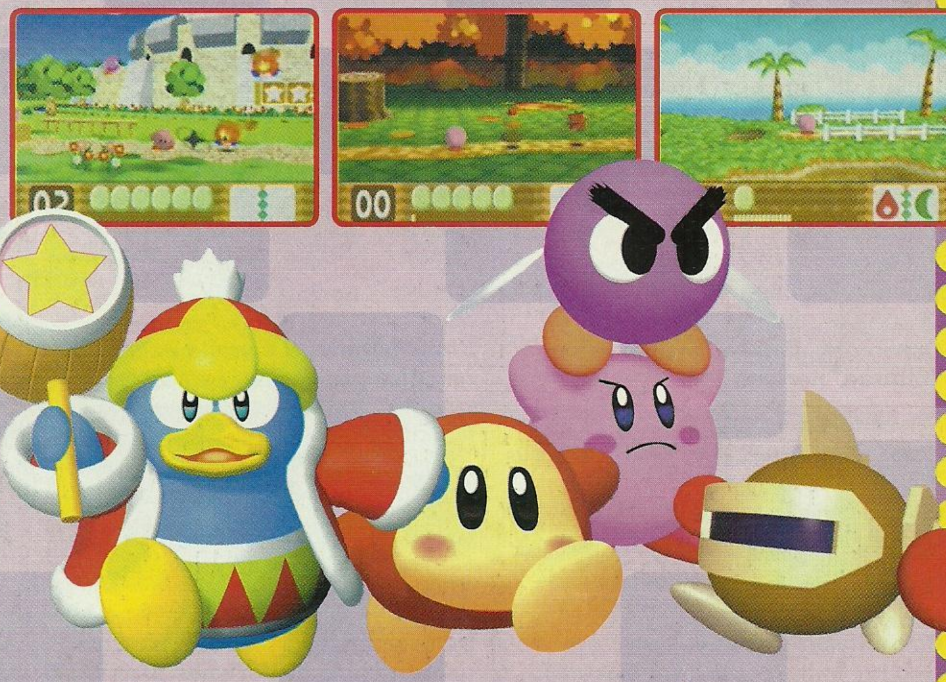
O mais difícil é encontrar a combinação mais eficaz na hora certa. Por isso, tudo o que você tem a fazer é tentar: vá engolindo e misturando os poderes e veja qual é o que melhor funciona. Há quatro maneiras de fazer os Power Combos. Você pode:

1• Aspirar e engolir ao mesmo tempo dois inimigos com poderes especiais (iguais ou diferentes).

2• Aspirar um inimigo que tenha poder especial, cuspi-lo em cima de outro e engolir a Estela de Combo que se formar.

3• Aspirar um inimigo que tenha poder especial, pressionar L ou R para levantar o inimigo e arremessá-lo em outro que também tenha um poder.

4• Copiar o poder especial de um inimigo, pressionar L ou R para levantar a Estrela de Força do Poder copiado. Daí, jogá-la em outro inimigo para eles virarem uma Estrela de Combo e engoli-la.



Rei Dedede, Waddle Dee e Kirby são o terror dos inimigos

Power Combos

Como são mais de 80 inimigos diferentes, será bastante divertido procurar os vilões com os poderes que você precisar. Talvez você até se esqueça de ir atrás das Lascas de Cristal enquanto procura pela melhor combinação. Elas são engraçadíssimas. Kirby consegue se transformar uma geladeira cheia de comida ou, ainda, num canivete suiço cheio de lâminas e acessórios. Só depende de você descobrir qual é o melhor Power Combo em cada situação. Conheça as combinações:



Uma bola de fogo poderosa que destrói tudo (mesmo!) no caminho



Kirby vira um vulcão em plena erupção e cospe rochas para o alto



Uma combinação bizarra: um cubo de gelo flamejante e escorregadio



Um arco que atira três flechas flamejantes em seqüência



Fogos de artifício psicodélicos. Além de bonitos, causam estrago



O que acontece se juntarmos fogo e eletricidade? Um raio em chamas



Kirby ganha uma espada com uma lâmina de fogo bem afiada



Kirby vira uma criatura de rocha, gigantesca e pesadona



Uma pedra congelada, que desliza e petrifica os inimigos



Uma broca afiada no melhor estilo "tatuzão" nervoso



Kirby fica mais estourado do que dinamite e pode causar explosões



Uma enorme pedra eletrificada que é atada a Kirby por uma corrente de energia



Uma estranha criatura de pedra, que muda de forma a cada golpe executado



De pequena bola rosa fofa para gigantesca bola de neve destruidora



Um cubo de gelo cheio de pontas afiadas



Kirby torna-se um boneco de neve explosivo e mal-educado



Kirby vira uma geladeira e pode cuspir rangos que recarregam a energia



O herói ganha um par de patins de gelo e sai deslizando nos inimigos



Um completíssimo e versátil canivete suiço com mil e uma utilidades



Uma bola de pregos explosiva que pode ser controlada



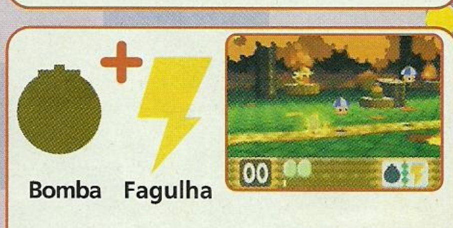
Kirby fica totalmente eletrificado e dá choque em inimigos que estão ao redor



Os braços crescem e ganham dentes. Imagine um abraço desses?



Em vez de bombas, Kirby cospe três mísseis teleguiados



Outra transformação estranha: uma lâmpada poderosa e cheia de brilho



Kirby fica equipado com uma estrela-ninja, que explode quando arremessada



Um campo de força eletrificado que gira ao redor de Kirby



Dê uma de Darth Maul com este sabre de luz de duas pontas

Em galera

E não se pode deixar de falar do Multiplayer, totalmente diferente do modo de jogo normal. São três minijoguinhos bem fáceis e viciantes. E o mais engraçado: pode-se até jogar sozinho. 100-Yard Hop é uma corrida de obstáculos na vertical, Bumper Crop Bump é um campeonato para ver quem pega mais frutas e o Checkerboard Chase, um vale-tudo onde o objetivo é derrubar o adversário num poço sem fundo.
Mas o que mais atrai no game é mesmo o carisma do personagem. Kirby é todo engraçado e fofo, vive fazendo poses ridículas e caretas e emite ruídos incompreensíveis. O visual também é dos melhores: os gráficos são bonitos e coloridos e parecem que foram pintados com giz de cera e lápis de cor. Um game de Kirby como deve ser: tudo simplificado, sem muitos detalhes ou complicações. E está mais do que bom!

Pablo Miyazawa



Um bumerangue tamanho família que arrebenta o que estiver na frente

Adeleine pinta enquanto Kirby apronta

StarCraft 64

Estratégia espacial para alien nenhum botar defeito

Por Roberto Cury Jr.





O aparecimento de jogos de PC's em consoles domésticos está cada vez mais freqüente. A estréia foi com Doom e Quake, passando mais tarde por Wolfenstein 3D e Hexen. Eram, em sua maioria, jogos em primeira pessoa. Mas para a alegria dos fãs de jogos de estratégia, foi lançado o Command & Conquer. Acompanhando essa tendência, podemos conferir StarCraft no N64, desenvolvido pela Blizzard (responsável por games como Diablo e Blackthorne).

Lançado em 1998, StarCraft é um clássico da estratégia para PC. Agora ele está disponível para o N64 com novidades. A versão cartucho vem com um elemento a mais chamado BroodWar, que possui três missões adicionais, novas unidades e mapas. Isso sem contar as missões exclusivas, criadas especialmente para esta versão. No total são sessenta desafios.

Outra novidade é o multiplayer, onde é possível mover seus exércitos contra um amigo. Existem diversos cenários possíveis, onde a tela se divide ao meio e você tem que detonar o inimigo antes que ele faça o mesmo com você. No N64 o multiplayer é ainda mais intenso, pois você pode ver o que seu inimigo está fazendo, ao contrário da versão para PC, onde você não tem essa moleza.

Escolha sua espécie

A grande diferença entre StarCraft e outros jogos do gênero é a quantidade de espécies (times) que se pode controlar. Existem três raças diferentes que também são modificadas com o BroodWar. No Command & Conquer, por exemplo, você só pode escolher entre o time do "bem" ou o do "mal". Em StarCraft 64, as opções são mais amplas. Estas são as três espécies:













Terrans:
seres humanos evoluídos que foram banidos da Terra por crimes ou algum outro ato maléfico. Esta é a espécie escolhida pela maioria dos jogadores por sua similaridade com outros jogos.

Protoss:
esta raça possui poderes psíquicos. Sua tecnologia é muito mais avançada que a dos Terrans. Eles também utilizam sua força psíquica nos combates. Seu ponto fraco é a incapacidade de reparar construções.

Zerg:
constituída por diversas espécies, que formam um misterioso e predatório grupo de terrores biológicos. Suas bases e construções são formadas por organismos vivos. As "Zerg Hatcheries" produzem larva, que é necessária à sobrevivência dos Zergs. É, sem dúvida, a espécie mais agressiva para as campanhas, porém, a mais difícil de comandar.

A muitos anos-luz daqui

A história de Starcraft acontece numa galáxia muito distante, conhecida como Setor Koprulo. Para ter uma vaga idéia de onde fica isso, está a, mais ou menos, 60.000 anos-luz da Terra. É lá onde as três espécies lutam por sobrevivência.

Sua missão, como líder militar de uma das três raças, é conseguir recursos para incrementar suas tropas e derrotar o inimigo. Parece fácil? Nem sempre. Criar pelotões e outras forças sem qualquer estratégia é muito perigoso para suas tropas. É preciso estudar a missão e traçar um plano de ataque para alcançar os objetivos. É por isso mesmo que StarCraft é considerado um game de estratégia.

Apesar de ser possível jogar com qualquer uma das equipes logo no começo do jogo, é recomendável que você siga a seqüência das campanhas, porque só é possível entender a história do game se ela for jogada na ordem. Além disso, as missões têm nível de dificuldade crescente. Por exemplo, se você não dominou todas as funções dos Terrans, dificilmente conseguirá jogar e explorar todos os recursos com os Zergs.

É hora do combate

Os objetivos das missões são os mais variados possíveis. Vão desde salvar um personagem até reforçar as tropas e aniquilar o inimigo. Para criar novos soldados e construções, é preciso obter um mineral que é parecido com um cristal. Quem coleta esse material é o SVC, uma espécie de pedreiro espacial que constrói, repara e coleta material. Há também o Vespen Gas, que é necessário para construções mais avançadas, incluindo aviões de combate e armamentos. Para obtê-lo, você só precisa construir uma refinaria em cima de uma saída de gás. O SVC se encarrega do resto.

Um aspecto importante que pode decidir a batalha é a evolução tecnológica. Certas construções possibilitam que você aumente a armadura de seus soldados, a mira e também desenvolva novas armas. Outras só ficam disponíveis se você preencher uma série de requisitos. Para saber quais são os requisitos de cada construção e unidade, confira a enciclopédia disponível no menu principal.

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Estratégia
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Blizzard
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	Acima de 13 anos

Controlando

Mesmo quem já jogou o game na versão PC pode se atrapalhar com os comandos. Vale a pena entrar no "Boot Camp" e conhecer todos os recursos, comandos de atalho e outros artifícios que são muito úteis quando sua tropa está em pleno combate. Nessa hora, cada segundo vale ouro.

Após passar pelo Boot Camp, você conhecerá diversos comandos que podem enconomizar tempo. A combinação Z+R disponibiliza o menu global. Para mover suas tropas você utiliza o C-direita. Uma dica é mover as tropas com o botão de ataque (B). Desta forma, suas tropas atacarão o inimigo caso ele esteja no meio do caminho ou faça uma emboscada. O Boot Camp está disponível no início da campanha dos Terrans.

Apesar de não ser Dolby Digital, o som não desaponta. O visual também é caprichado. Em muitas horas de jogo, não notamos cenas travadas ou aquela lentidão decorrente de muitos objetos na mesma cena, isso mesmo com diversas tropas, aviões, construções e o "pau comendo" na mesma tela. Para quem pretende investir nesta jornada Sci-Fi, são necessárias muita paciência e horas de dedicação para compreender as regras, como em qualquer bom jogo de estratégia. E não é fácil se dar bem. Como não há tempo de pensar após a jogada do inimigo, sua reação deverá ser imediata, já que não existe "hold on" para que o inimigo faça seu movimento. Esta é a maior diversão de StarCraft: é um verdadeiro simulador de combate em tempo real.

COMANDOS

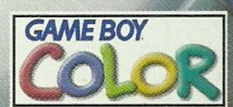


AVALIAÇÃO

Gáficos	7,0
Som	8,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	7,5
Replay	7,5

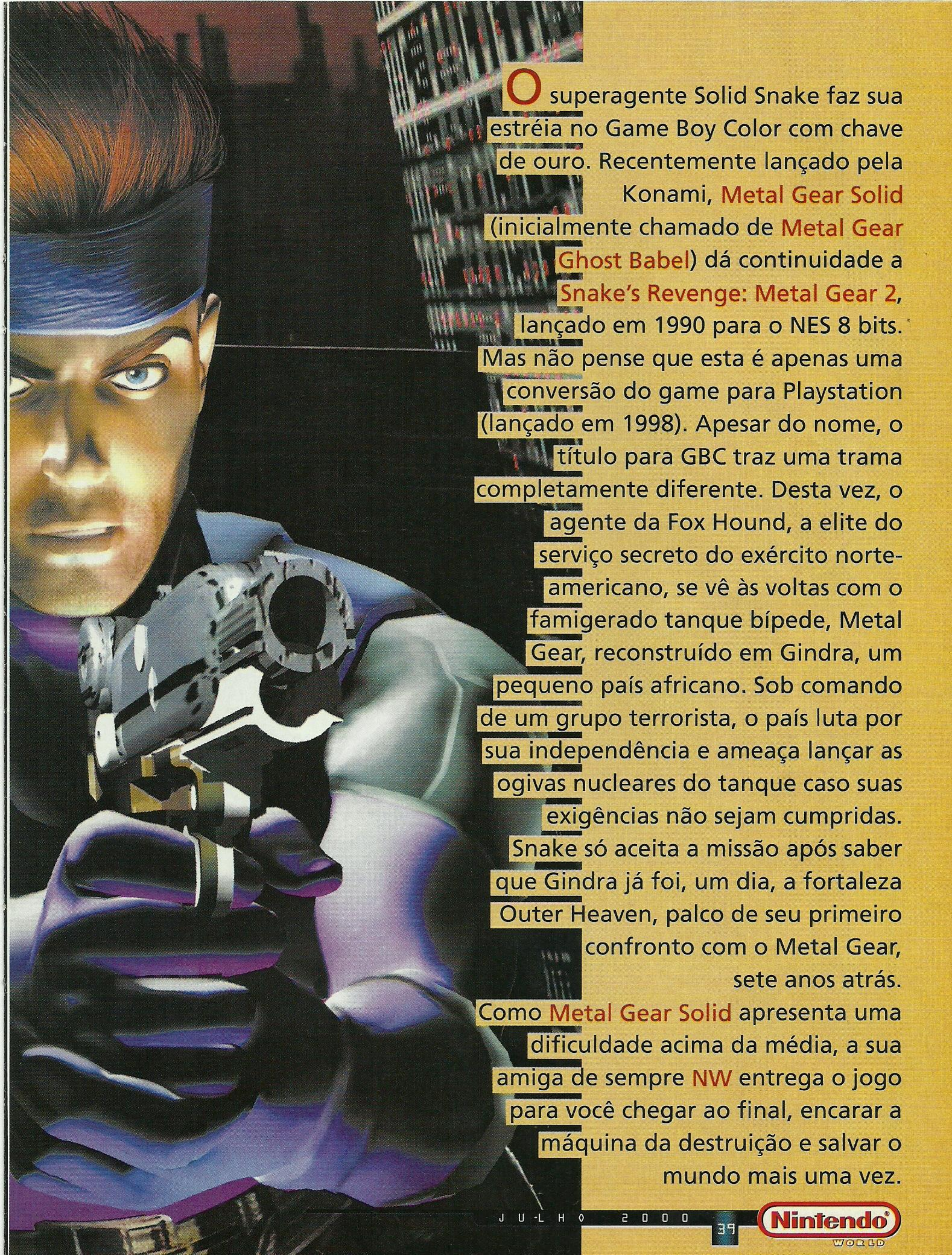
NOTA
7,7

METAL GEAR SOLID



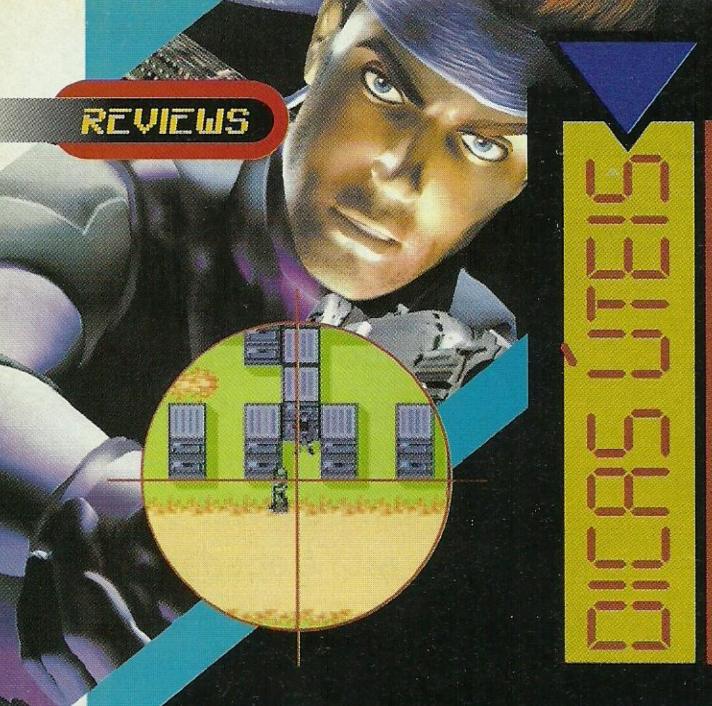
TUDO PARA VOCÊ TRIUNFAR NESSE CLÁSSICO DA ESPIONAGEM

Por Eric Araki



O superagente Solid Snake faz sua estréia no Game Boy Color com chave de ouro. Recentemente lançado pela Konami, Metal Gear Solid (inicialmente chamado de Metal Gear Ghost Babel) dá continuidade a Snake's Revenge: Metal Gear 2, lançado em 1990 para o NES 8 bits. Mas não pense que esta é apenas uma conversão do game para Playstation (lançado em 1998). Apesar do nome, o título para GBC traz uma trama completamente diferente. Desta vez, o agente da Fox Hound, a elite do serviço secreto do exército norte-americano, se vê às voltas com o famigerado tanque bípede, Metal Gear, reconstruído em Gindra, um pequeno país africano. Sob comando de um grupo terrorista, o país luta por sua independência e ameaça lançar as ogivas nucleares do tanque caso suas exigências não sejam cumpridas. Snake só aceita a missão após saber que Gindra já foi, um dia, a fortaleza Outer Heaven, palco de seu primeiro confronto com o Metal Gear, sete anos atrás.

Como Metal Gear Solid apresenta uma dificuldade acima da média, a sua amiga de sempre NW entrega o jogo para você chegar ao final, encarar a máquina da destruição e salvar o mundo mais uma vez.



DICAS ÚTEIS

∞ Apesar de contar com um vasto arsenal, evite ao máximo os combates. Como a munição e os recuperadores de vida são raros, discrição é a lei. Cuide para que os inimigos não o vejam e tome cuidado com as câmeras.

∞ Quando você for avistado, um contador aparecerá no lugar de seu radar. Procure esconder-se até que ele zere. Não tente lutar, pois os soldados são ilimitados e você pode acabar se arrependendo.

∞ Caso sua energia esteja baixa, equipe as Rations. Quando morrer, sua vida se encherá automaticamente.

∞ Os inimigos não o vêem através de grades. Por outro lado, grades no chão e poças d'água fazem barulho se você passar por elas correndo. Resolva isso rastejando por cima delas.

∞ Procure treinar em todas as VR Missions. Elas trazem ótimas táticas para você se safar da maioria dos perigos que encontrará durante sua missão.

PARTE 1: SELVAS



Aqui não há muitos problemas. Apenas esconda-se dos guardas e vá para o norte. Não se esqueça de pegar a pistola Five-seveN na terceira área. Se quiser, pegue também algumas munições e Rations nos caminhões.



A partir da quarta área você verá alguns poços de lama e grama alta. Rasteje sobre eles (com o Start pressionado) para não ser avistado. Mas, atenção: não deixe seu medidor de oxigênio zerar. Do contrário, adeus energia.

PARTE 2: A BASE

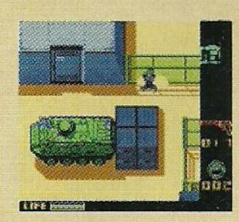




Aqui as coisas começam a esquentar. Primeiro, vá para a direita até avistar um soldado saindo por uma porta. Siga-o até a construção A (veja o mapa) para conseguir a Suppressor, que permite atirar sem chamar (muita) atenção.

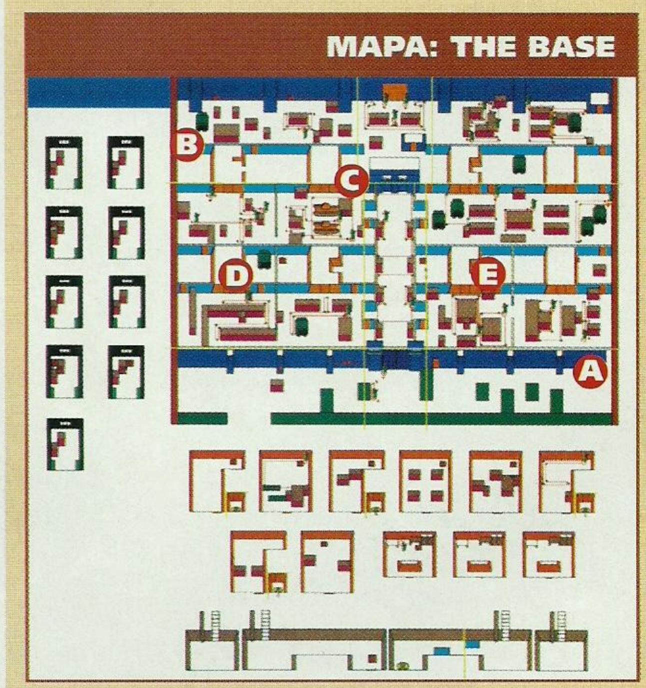
Agora, vá para o extremo noroeste e pegue o ID Card Lv. 1 no caminhão (B). Assim, você terá acesso a algumas portas que antes estavam trancadas. Pegue alguma munição, se precisar. Volte para a área do portão principal (onde você foi chamado pelo Codec) e passe por baixo do

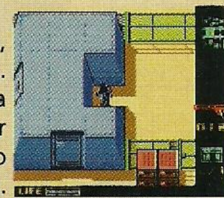




buraco na cerca (C). Desvie dos guardas e entre pela porta marcada com um D, pegando o R5 Rifle. Em seguida, corra duas

MAPA: THE BASE





telas para leste, entrando no pátio (E). Você terá de atravessar a porta escondida para chegar às escadas que dão para os esgotos.

Parte 3: Os esgotos

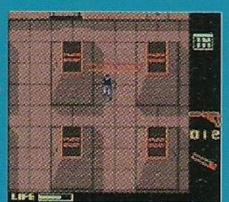


Este estágio tem um único caminho a ser seguido e não lhe trará problemas. Prossiga até encontrar dois soldados conversando. A partir daí você terá de escapar de ondas que, além de causarem dano, carregam você por algumas telas. Para evitá-las, suba as escadas e, no intervalo entre uma e outra, agarre a próxima e aguarde.

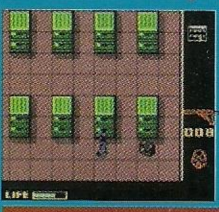
Na última área, você verá cinco escadas. Escale a quinta (da esquerda para a direita) e pegue a Cardboard Box Y. Então, volte e suba a segunda, chegando à torre de vigia.

Parte 4: A torre de vigia

Não se assuste com o tamanho do lugar. Apesar de ter dois andares, a maioria dos locais é opcional para acumular munição ou vida. Ao chegar a essa área, use o Fogger para enxergar os sensores infra-vermelhos.

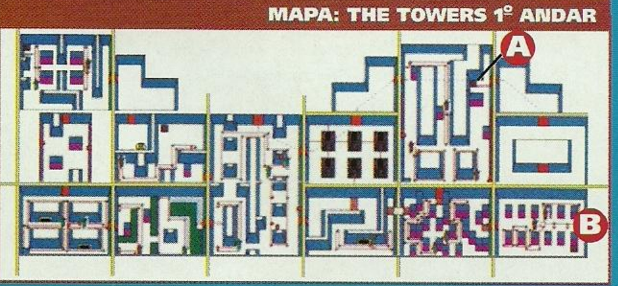


Pegue a Gas Mask no ponto A do mapa. Retorne à sala anterior à dos sensores e siga pela sala de baixo, encontrando um ID Card Lv. 2 (B). Volte para a sala onde você conseguiu a máscara e use o cartão para chegar ao elevador.

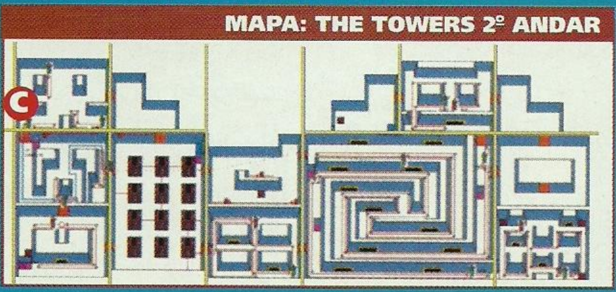


Para subir ao próximo andar, dê um soco no interruptor ao lado da porta. Aqui você pode conseguir vários itens, incluindo o R5 Rifle e o Suppressor, se você não os pegou anteriormente (do contrário, você encontrará apenas munição). Seu destino é o ponto C do mapa. No caminho, há uma sala com sensores infra-vermelhos. Há a opção de ignorá-los e correr diretamente para a porta de cima (não se esqueça de usar o ID Card Lv. 2), cessando imediatamente os alarmes.

MAPA: THE TOWERS 1º ANDAR



MAPA: THE TOWERS 2º ANDAR





Parte 5: Encontro com a sargento

Siga sua parceira até a sala marcada com a letra D. Use a Cardboard Box Y para passar pelas câmeras (se você ficar parado dentro da caixa, elas não vão disparar) e pegue as Chaff Grenades. Continue seguindo Chris até o primeiro andar. Saia pela porta mais ao norte (E).



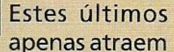




Parte 6: Colinas

Jenner despede-se e você encontra um quebra-cabeças envolvendo portas. De cima para baixo, acione o primeiro interruptor uma vez, o segundo uma vez, o terceiro três vezes e novamente o segundo, uma vez. Se errar, pressione o quarto interruptor para reiniciar o processo. Pela primeira vez, você encontrará novos inimigos: cães e pássaros. Estes últimos apenas atraem a atenção dos inimigos. Evite-os, passando longe.





Aqui, pegue o maior número de granadas que puder. Na bifurcação, você poderá seguir por qualquer uma das duas direções. Prossiga até a saída de cima, onde surge o primeiro chefe do jogo.



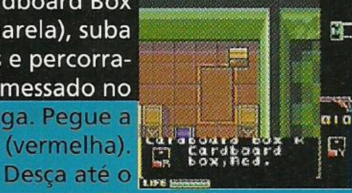
Chefe: Slasher Hawk

Ele ataca com dois tipos de bumerangues: um amarelo, que voa em linha reta, e outro verde, mais raro, atingindo em zigue-zague. Desvie-se e atire suas granadas até ele começar a usar um falcão para atingi-lo. Continue disparando até que ele caia.

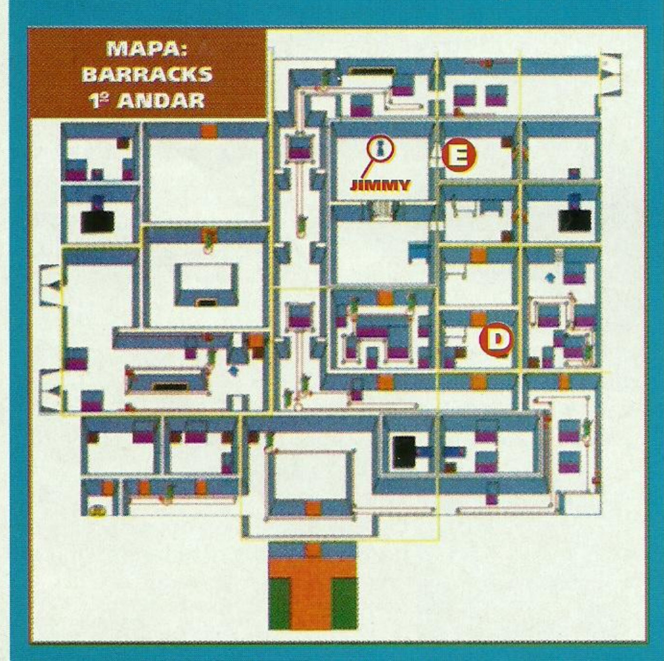


PARTE 7: ALOJAMENTOS

Bem-vindo ao estágio mais complexo do game. Primeiro, suba até o segundo andar e, com a Cardboard Box Y (amarela), suba nas esteiras e percorra-as, até ser arremessado no elevador de carga. Pegue a Cardboard Box R (vermelha).

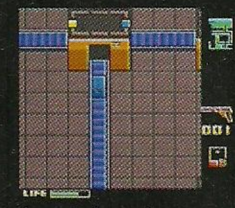


Desça até o andar B1 e, de lá, retorne ao segundo andar (2nd Floor). Comece novamente com a caixa amarela e, após a quarta checagem, mude para a vermelha, chegando à sala A. Desça com a Gas Mask para pegar o ID Card Lv. 3, voltando em seguida ao elevador. Retorne ao segundo andar.



Aqui, muita atenção: você deverá passar pelos pontos de checagem com as caixas nesta ordem exata: amarela, amarela, amarela, vermelha, amarela e vermelha, chegando à sala B. Use o cartão na porta e desça pela esteira da esquerda.

Recolha a Cardboard Box B e, mais uma vez, volte ao andar superior. Dessa vez, a ordem das caixas é a seguinte: amarela, azul, amarela, azul, amarela. Você está na sala C, onde deverá descer pela esteira que está no canto inferior direito, com a caixa azul.



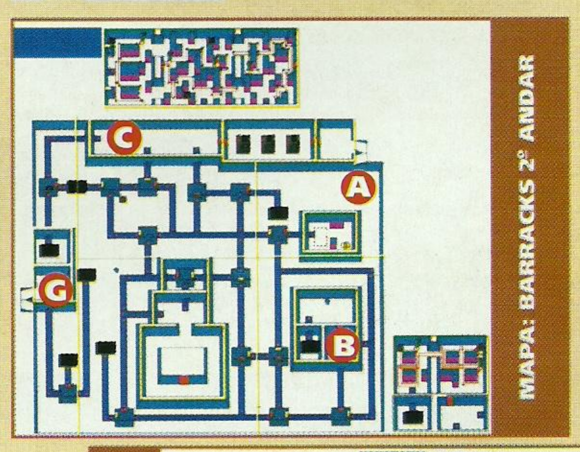
Passada a primeira checagem, mude para a Cardboard Box R. Pegue o Thermal Goggles e encontre seu caminho para o segundo andar.

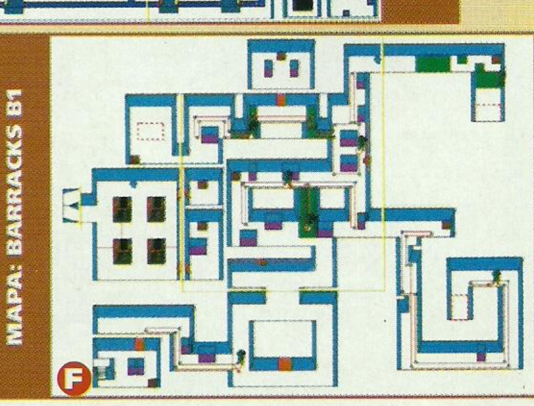
Volte à sala C, mas em vez de sair pela esteira, siga para a sala escura à direita. Use o Thermal Goggles para enxergar os sensores. Tome cuidado para não acionar o gás venenoso e dar adeus a sua vidinha.



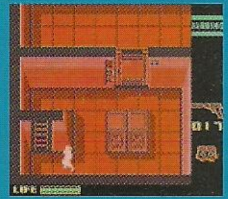
Daqui, corra até o ponto "Jimmy" indicado no mapa para encontrar James Harkins, um dos engenheiros responsáveis pelo Metal Gear. Depois, siga para D e pegue o C4.

Vá mais uma vez para C, desça pela esteira do canto inferior direito e caia na sala onde você pegou os Thermal Goggles. Estoure a parede mais fina (marcada com um E). Para descobrir qual parede destruir, bata nelas (pressione o botão A encostado na parede) até escutar um ruído diferente.

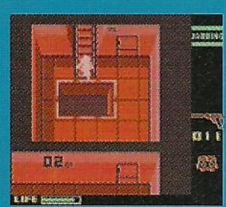




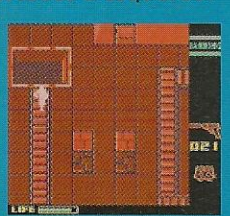
Parte 8: Blecaute



Pânico total: sem radar, sem visão e sem elevadores. Saia pela esteira e desça até o andar B1, onde você deverá seguir até F. Suba as escadas e corra até aquelas que levaram você à sala do ID Card Lv. 3 (A).



Volte à sala C correndo sobre as esteiras (arraste-se para passar sob as checagens). Ali, saia pela esteira à esquerda, seguindo até o local indicado por um G. Caia no buraco, descendo logo em seguida pelas escadas à esquerda.



Na sala H você conseguirá o Night Vision. Retorne ao andar superior e siga pelas escadas que estão mais ao sul. Caminhe sobre as esteiras e, na bifurcação, entre à direita e desça pela abertura I. Continue subindo e prepare-se para o segundo chefe do jogo.

Chefe: Marionette Owl



Equipe-se com o R5 e dispare contra a vilã. O importante é não atingir as bonecas, que dispararão facas nas oito direções, caso isso aconteça. Quando ela usar a bomba de luz, equipe o Thermal Goggles para vê-la novamente.

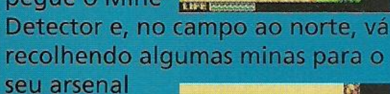
Parte 9: Penhascos



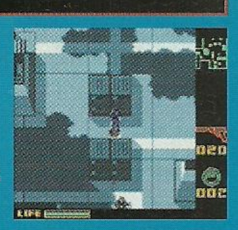
Pode até parecer mais um quebra-cabeças, mas não é: apenas atravesse as portas normalmente.



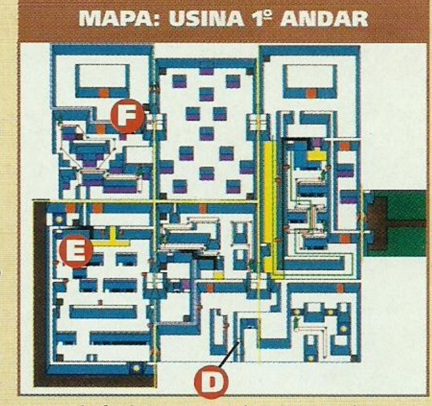
Dentro do caminhão, pegue o Mine Detector e, no campo ao norte, vá recolhendo algumas minas para o seu arsenal (rasteje por cima delas). Depois da seqüência, corra como um louco até o início do estágio. Apenas tome o cuidado de desviar-se das minas e da artilharia.



Parte 10: A usina



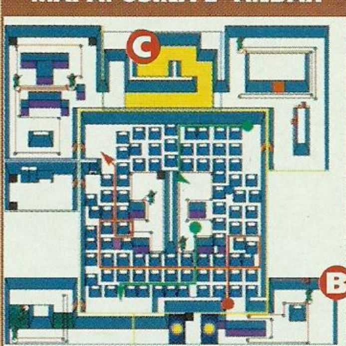
A primeira providência a ser tomada é descer ao subsolo B1 pelo elevador. Ali, desça (tomando cuidado com as poças eletrificadas) até o ponto A do mapa. Fique atento às armadilhas no chão e entre no duto de ventilação. Siga até a saída e, em seguida, mais duas telas para a direita para conseguir o ID Card Lv. 4. Suba ao segundo andar (2F). Na sala seguinte, ande encostado nas paredes até chegar à porta do canto inferior esquerdo, seguindo a indicação verde no mapa. Corra até B, entre pelo duto e alcance a Body Armor.





Retorne ao ponto B e, então, à área dos blocos vermelhos. Seu objetivo é a sala do canto superior esquerdo (siga a linha vermelha) para conseguir os Nikita Missiles. Com o lançador nas mãos, dispare um míssil até o painel indicado por C. Tome o elevador. No primeiro andar, dispare novamente o Nikita e atinja o painel (a linha verde indica a trajetória a ser seguida). Use a porta ao sul e exploda a parede (D). Siga duas telas para a esquerda e acabe com o painel E. Passe por baixo das mesas para não ser detectado pelas câmeras. Entre pelo duto em F para chegar a um novo painel. Exploda-o e retorne a D. Corra para cima até deparar-se com o terceiro membro da Black Chamber.



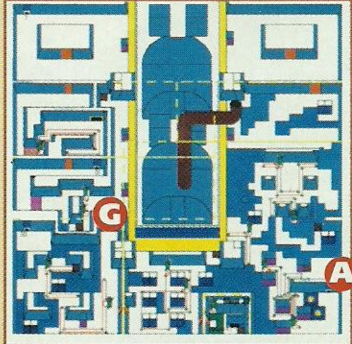


Chefe: Pyro Bison



Use Mines, C4 ou disparos de Nikita (apenas por trás, pois ele os explodirá quando os vir). Esconda-se atrás das caixas e use a Body Armor para reduzir os danos. Fácil, fácil.





Parte 11: Destrua o reator!



Desça pelo elevador e siga até o ponto G do mapa. Sua missão, agora, é colocar um C4 em cada um dos quatro pilares. O problema maior é que a posição varia de jogo para jogo, obrigando você a vasculhar todo o local até encontrar os alvos (como na foto). Feito isso, saia da usina por onde entrou inicialmente antes que o contador chegue a zero. Depois, é só seguir sempre para cima, não se esquecendo de desviar das minas. No topo está mais um mestre.



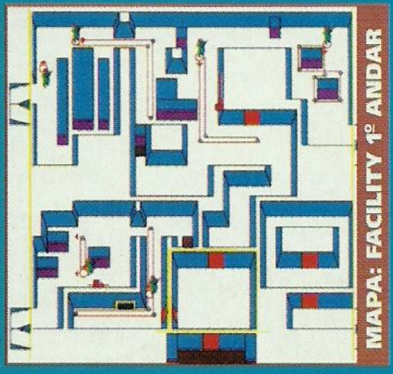
Chefe: Gunship/Sophie
Arremesse Granadas e esconda-se dos disparos ficando atrás das pedras. Desvie dos mísseis disparados e procure acompanhar ao máximo seus movimentos. Equipe-se com a Body Armor para reduzir os estragos.

Parte 12: Setor de desenvolvimento

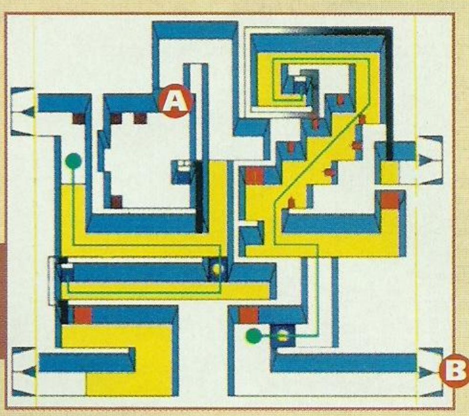
Finalmente um estágio mais simples. Dirija-se ao canto superior esquerdo e desça pela rampa. Com a Nikita, exploda o painel, seguindo a trajetória verde número 1.
Retorne ao primeiro andar e desça agora pela rampa do canto inferior esquerdo. Lá, dispare mais um míssil e guie-o através da linha verde número 2, atingindo o novo painel. Novamente no primeiro andar, desça

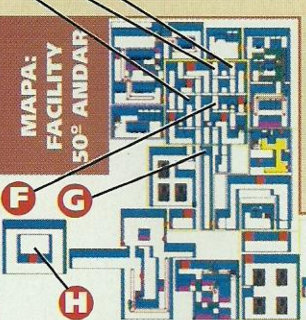


pelas escadas localizadas no canto superior direito. Em A, mande pelos ares a parede oca com o C4. Isso lhe dará o ID Card Lv. 5. Retorne ao local onde a Nikita foi disparada pela segunda vez e suba as rampas em B. Você chegará ao elevador que o levará ao 50° subsolo. De cara, tome cuidado com as minas plantadas. Seu objetivo, aqui, é chegar ao ID Card Lv.6. Para isso, vá seguindo os mapas até chegar em C. Derrube a parede, usando o C4. Assim que o alarme cessar, corra até os pontos D e E e exploda-os. Faça o mesmo com F e G. Quando chegar à terceira linha verde, siga o procedimento padrão destrua mais um painel. Recolha o cartão e retorne ao elevador em H. Você será levado aos subsolos 98 e 99. Tome o elevador do canto inferior esquerdo e siga à esquerda para pegar



mais alguma munição. Depois disso, prossiga para enfrentar os últimos chefes.



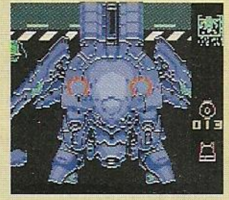




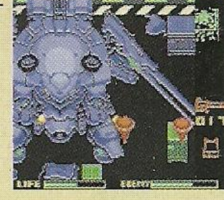
Chefe: Black Arts Viper
Não fique entre dois postes quando os lasers surgirem, e jamais fique parado sobre um quadrado brilhante no chão. Use sua R5/5-7 ou atire granadas. Use o Body Armor.

Agora é a vez do Metal Gear!

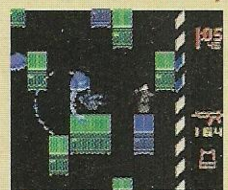
Chefe: Metal Gear (Estágio 1)
Fique próximo à parte inferior e escape das rajadas de fogo. Coloque minas assim que a sombra do pé da máquina parar de se mover. Seja rápido. Uma boa estratégia é contar cinco segundos a partir da aparição da sombra e plantar as minas. Faça isso até vencê-lo.



Chefe: Metal Gear (Estágio 2)
São três os pontos-chave que você deverá derrubar. Primeiro, as duas metralhadoras do topo: fique do lado de fora e arremesse granadas. Não fique próximo. Em seguida, atinja as metralhadoras frontais com a Nikita. Isso fará o lança-mísseis de suas costas se abrir. Dispare uma Nikita atingindo-a antes que ela se feche. Ele começará a soltar fogo pela "boca". Mais algumas granadas e já era.



Chefe: Black Arts Viper



Você só tem um minuto e meio para vencer Viper. Equipe-se com a R5 e dispare quando puder, procurando antecipar os movimentos dele. Todas as vezes que Viper se teleportar, corra para o lado oposto ao que ele estava. Repita até acabar com ele de vez. Missão cumprida!



KIRBY 64 The Crystal Shards

UM GRANDE HERÓI, UMA LOUCA AVENTURA E MIL SURPRESAS!

NINTENDO 64

3x R$ 56,33





DEPOIS DE 3 ANOS EM DESENVOLVIMENTO, KIRBY GANHA SEU LUGAR DE DESTAQUE NO NINTENDO 64. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS É UM GAME DE PLATAFORMA 2-D (PERSONAGENS E CENÁRIOS 3-D NUMA ROTA PRÉ-DETERMINADA) ONDE O OBJETIVO É RECUPERAR AS LASCAS DE UM CRISTAL E SALVAR A TERRA DAS FADAS DO MALVADO DARK MATTER. COMO É DE COSTUME, KIRBY PODE SUGAR OS INIMIGOS E ENGOLÍ-LOS OU COPIAR SUAS HABILIDADES, O QUE LHE PROPORCIONA INÚMEROS E INACREDITÁVEIS PODERES.

- MODO MULTIPLAYER PARA ATÉ 4 JOGADORES!
- COPIE E UTILIZE AS HABILIDADES DOS INIMIGOS!
- SEIS DIFERENTES PLANETAS!
- MINI-GAMES!

POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM. E VÃO LUTAR NO SEU N64!



3x R$ 66,33

PERFECT DARK



3x R$ 63,00

TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R$ 56,33

MARIO PARTY 2



3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

EXCITE BIKE 64




3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



3x R$ 49,67

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67

TARZAN



3x R$ 56,33

COMMAND & CONQUER



3x R$ 43,00

BANJO-KAZOOIE



3x R$ 43,00

RAYMAN 2



3x R$ 56,33

SHADOW MAN
3x R$ 49,67

YOSHI'S STORY

3x R$ 43,00

CASTLEVANIA 64

3x R$ 49,67

QUAKE 2

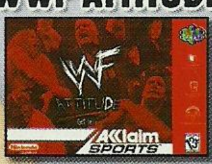
3x R$ 46,33

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

WWF ATTITUDE

3x R$ 49,67

1080° SNOWBOARDING

3x R$ 43,00

STAR WARS: RACER

3x R$ 49,67

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO

3x R$ 56,33

TUROK 2

3x R$ 26,33

BIO FREAKS

3x R$ 19,67

WIPEOUT 64

3x R$ 19,67

BODY HARVEST

3x R$ 23,00

SOUTH PARK

3x R$ 26,33

FORSAKEN

3x R$ 19,67

WAR GODS

3x R$ 19,67

TUROK 2 + CONTROLLER AZUL

3x R$ 43,00

NINTENDO 64
GRÁTIS 1 GAME SURPRESA
3x R$ 183,00
OU EM 10x R$ 66,01

ANIS · KIWI · JABUTICABA · TANGERINA · CEREJA · UVA


CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33



by gradiente

F-ZERO

3x R$ 29,67

A LENDA DE ZELDA

3x R$ 29,67

INTERNATIONAL SSTAR SOCCER

3x R$ 23,00

CONTROLLER EXTRA

3x R$ 19,00

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 35,95
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD



DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

Preços válidos até 31/08/2000 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês; somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN08A



Chegou a hora de você pôr as mãos na Lara!

Eu sempre quis brincar com a Lara. Desde que a vi pela primeira vez, sabia que um dia meu desejo seria concretizado e ela viria para casa comigo. É, maliciosos leitores, Lara é apenas um ser virtual, então, é lógico que estou falando do cartucho de Game Boy Color, Tomb Raider.

DADOS	
Tipo de jogo:	ação
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Core
Salva?	sim
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

TOMB RAIDER

GAME BOY COLOR

SEMPRE EM APUROS

Lara é chamada a Moscou por seu antigo professor. Como a beldade fala pouco e atira muito, logo pergunta ao velhinho qual é a treta. Em seguida, já está mexendo em uns manuscritos que mencionam um antigo artefato parecido com um cristal. Só que não é um cristal comum, mas uma pedra que segura um espírito – o espírito do diabólico Rei Quaxet, que reinou na América Central sobre os Incas, os Astecas e os Maias. O figura era tão sangue ruim que sacrificava seu próprio povo para aplacar a ira de um deus que exigia oferendas sanguinárias. Esse reinado de terror durou por mais de quatro décadas, até que a alta pajelança das três tribos juntou suas forças para acabar com a festa de Quaxet.
O tempo fechou. Quaxet foi morto e seu espírito condenado a permanecer eternamente dentro da Pedra de Cristal. E só pra se certificar que o safado não escaparia, os sumo-sacerdotes selaram a pedra dentro de um obelisco e enterraram tudo dentro das muralhas de um templo.
Para impedir que a pedra caia em mãos erradas, Lara se manda para o templo que fica nas florestas tropicais da Amazônia (o que vai ter de leitor amazonense procurando esse templo...) onde Illiat, um colega do professor, a aguarda. Lá chegando, nem sinal do tal de Illiat, a não ser alguns sinais que sugerem que uma briga aconteceu ali. Sem pensar duas vezes, nossa heroína mergulha sem medo na escuridão do templo para encontrar aquele vacilão do Illiat e o tal do cristal.



MENINA BONITA

Pode até ser lugar-comum afirmar que Lara Croft é maravilhosa, então TR não pode ficar atrás da reputação da menina. E ele não decepciona mesmo! Fácil, fácil, este é o game mais bonito lançado para o portátil da Nintendo em todos os tempos. E um dos mais legais de jogar também. Só observar todas as rotinas de animação que o pequeno corpo formado por sprites de Lara é capaz de executar, já é motivo suficiente para passar horas e horas jogando Tomb Raider. Quando ela anda ou corre, você pode ver os braços e pernas movimentando-se individualmente. Dentro d'água, o tronco dela se mexe. Quando se pendura em cipós, escadas ou beiradas de plataformas, seu corpo fica balançando e depois pára. São tantos os detalhes nesses dois mil frames de animação que podemos afirmar sem medo de errar que Lara é mais animada que muito personagem de muito game marmanjo por aí.
Os cenários são bastante diversificados e contam até com elementos de fundo, como alguns morcegos voando na penumbra. Na apresentação e em momentos críticos do game, acompanhamos a história através de seqüências de cenas renderizadas e estáticas.

SILÊNCIO MORTAL

Como é característico na série, Tomb Raider quase não conta com uma trilha sonora. Na maior parte do tempo, você estará dentro de templos onde não se ouve quase nada. A música toca só em momentos-chave, como se para avisar que algo importante está para acontecer. A razão para isso é que TR é um game que busca deixar o jogador em suspense. Como estamos falando de um game que é jogado num sistema portátil, muito desse suspense não consegue atingir o resultado esperado, pois o jogador não fica tão imerso como se estivesse jogando num console ligado em um televisor. Os fatores externos acabam por desviar a atenção do jogador.
Os efeitos sonoros são típicos do limitado chip sonoro do GB e você não encontrará nada além dos tradicionais zoinks e skablamms a que já está acostumado.

NA PALMA DE SUAS MÃOS

Para que Lara obedeça a todos os seus comandos, é preciso ficar íntimo dela, ou seja, é melhor pegar a manha rapidinho do esquema de controle para não ficar boiando na aventura. Para andar, basta pressionar o direcional para os lados. Para pular em linha reta, pressione para cima. Se o botão B ficar apertado, Lara corre quando você põe para os lados e pula para a frente se você pressionar para cima. Para sacar e guardar a arma, é só apertar Select. Para atirar, aperte A. E nem precisa se preocupar em gastar munição à toa pois ela é infinita e a mira ainda é automática. Mas esses são apenas alguns dos movimentos básicos da guria. Ela também pode agachar, subir escadas, dependurar-se em tudo quanto é coisa, dar cambalhotas, nadar... tudo isso com simples comandos que não requerem muito daqueles que já estão acostumados com jogos de plataforma/aventura.
A exploração também é bem incentivada nesse título. Diversas vezes você verá lugares inacessíveis, a não ser que você puxe aquela maldita alavanca que fica depois de uma enorme seqüência de pulos ou outros obstáculos.

PRA ENCERRAR...

...volto a dizer que TR é uma das experiências mais gratificantes do Game Boy Color. O jogo é lindo, divertido, intrigante e viciante. Só um recado para a molecada tarada pela Lara Croft: não se empolguem demais, pois ela é apenas virtual e não vai sair de dentro do game para andar de mãos dadas com você na rua. Agora, com licença que a Joanna Dark já está me esperando para jantar.

Eduardo Trivella

AVALIAÇÃO

		NOTA
Gráficos	10,0	8,9
Som	7,0	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,0	
Replay	8,5	

WARIO LAND 3

Um é pouco, dois é bom, três é o melhor!

GAME BOY COLOR



O irmão bizarro de Mario ganha seu terceiro jogo e vem mostrar que o Game Boy é mesmo o substituto perfeito do Nintendinho. Afinal, com games cada vez mais complicados, como Perfect Dark, nada como um joguinho de plataforma simples e divertido.

A estrutura de jogo é bem parecida com o anterior Wario Land 2 e com todos os outros jogos do Mario no Nintendinho. São 24 fases, divididas em quatro áreas (norte, sul, leste e oeste) e com quatro estágios em cada uma delas. Fazendo as contas, são 96 estágios para você se divertir.

O objetivo de cada nível é abrir um baú e, com o tesouro dentro dele, dar mais poderes a Wario e abrir outras fases. A grande novidade é que o herói vai aprendendo a nadar, dar cabeçadas, pular mais alto, conforme o jogo evolui. Isso faz com que o game tenha uma ordem que obriga o jogador a voltar várias vezes à mesma fase. Mas você só vai descobrir que ordem é essa prestando atenção às animações que rolam depois que os baús estiverem abertos. Elas mostram as fases que foram abertas e aquelas que sofreram alguma modificação com o tesouro, ou com o novo poder que estava no baú. Seguindo a ordem, a cada cinco ou seis estágios aparece um chefão.

Muitas transformações

Outra novidade bem legal é o jogo ter dia e noite. Se o céu estiver claro quando você entrar numa fase, todos os inimigos estarão bem acordados e, em algumas fases, as passagens estarão abertas. Se a fase for jogada à noite, alguns inimigos estarão dormindo quando você passa por eles e, aí, tudo fica fácil, fácil. Ainda há minigames espalhados pelas fases e é preciso se dar bem neles para completar os níveis. Nesta nova aventura, o vilão que virou herói transforma-se em vampiro, vira um novelo de lã, uma bola de neve, além de bloco de gelo, balão, zumbi, fogo e bola de futebol/basquete. Mas, apesar da diversão simples que o jogo proporciona, é um game bem longo, o que vai garantir pelo menos alguns meses de diversão. Mais um motivo para começar a ajudar Wario a descobrir os tesouros desse universo bizarro.

Gustavo Vieira

DADOS

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Salva?	sim
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

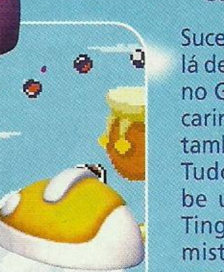
Gráficos	8,5
Som	8,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Replay	8,0

8,4





Liberte os Toons na nova aventura do cara mais louco da galáxia



Sucesso absoluto no N64 com um game pra lá de fantástico, Rayman ganha sua chance no Game Boy Color. E como Rayman é um carinha meio louco da cabeça, a história também tem que ser meio tantan.

Tudo começa quando nosso herói recebe uma estranha mensagem das fadas Tings, que lhe contam a história de um misterioso ser que veio das sombras e raptou todos os Toons – seres de luz importantes para a prosperidade da terra em que vivem. Elas pedem sua ajuda para acabar com esse mal e libertar todos os bichinhos que estão presos em jaulas sob o poder do ser maligno.

Essa nova versão portátil tem todos os elementos bem equilibrados. O cartucho foi o primeiro produzido com 32 mega de memória, um número bem alto para o processador de 8 bits. Isso garante uma riqueza gráfica e sonora impressionante, o que torna o jogo dedicado, ou seja, só funciona no Game Boy Color.

Os gráficos são em duas dimensões e cheios de cores. A movimentação dos personagens é detalhada, tem uma taxa de frames bastante alta e tudo isso lembra os melhores games de plataforma do Super NES.

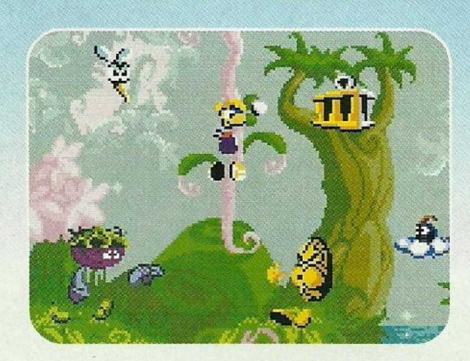
Simples, mas de coração

São cinco mundos para explorar e trinta fases, que incluem algumas de bônus. O controle responde muito bem aos comandos, mas a jogabilidade é simples. Com um botão o personagem pula e com o outro ataca. Chegar ao final de uma fase é fácil, mas para que ela seja completa, tudo vai depender da porcentagem de criaturinhas que o jogador conseguir libertar.

No decorrer do jogo, Rayman ganha novos poderes e habilidades e precisa retornar em algumas fases para chegar a locais antes inacessíveis. O único modo de salvar e continuar de onde parou é anotar as Passwords que aparecem no final de cada estágio.

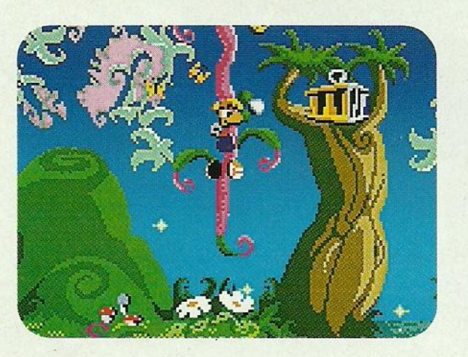
O brilhantismo de Rayman está no fato de ser um game de plataforma sem complicações e muito divertido. Todos os elementos são bem explorados e cada novo mundo é totalmente diferente do anterior. A Ubi Soft conseguiu trazer para o portátil da Nintendo toda a sensação deixada pela excelente versão do Nintendo 64. Sorte a nossa.

Renato Siqueira



Novas conexões

Os novos cartuchos de Game Boy Color produzidos pela Ubi Soft estão chegando com um sistema revolucionário, que permite que dois jogos diferentes sejam ligados para troca de informações. O chamado Ubi Key System, que está presente no cartucho do Rayman, permite que fases secretas sejam liberadas se o game for conectado a outro game específico da empresa.



DADOS	
Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Ubi Soft
Salva?	sim (Password)
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO		NOTA
Gráficos	9,0	8,7
Som	8,5	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,0	
Replay	8,0	





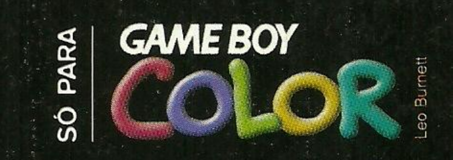


visite o nosso site: www.nintendo.com.br



Chegou Tomb Raider para Game Boy Color. Estrelando a sensualíssima Lara Croft.

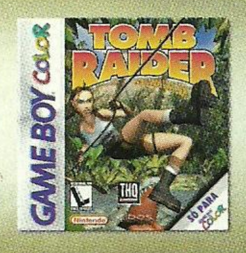
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (0xx11)814-8234.



Você já esteve
frente a frente com uma mulher
de 48 pixels de altura?



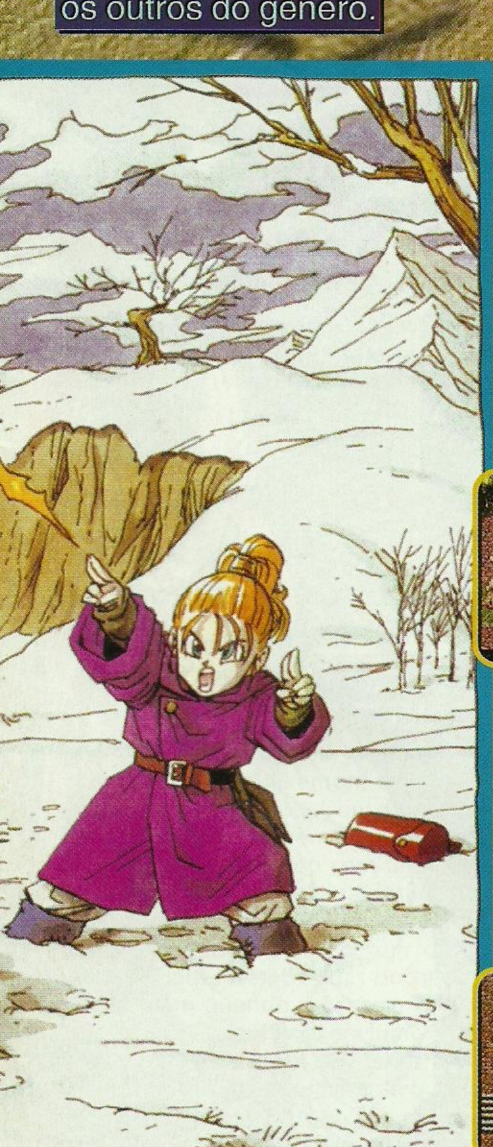







SUPER CLASSICS
CHRONO TRIGGER
Um dos maiores clássicos da história do Super NES
Parte 1 de 2
Por Ed Garden
Nintendo WORLD
54
JULHO 2000

Chrono Trigger é um dos poucos casos de unanimidade no mundo dos games. Lançado em 1995, este RPG da Square Soft rapidamente conquistou milhares de fãs devotos por todo o planeta. Tudo graças a alguns fatores que fizeram com que o game se destacasse entre todos os outros do gênero.



Em primeiro lugar, a trama complexa, que mistura viagem no tempo com elementos místicos e altos níveis de dramaticidade é, indiscutivelmente, uma das melhores histórias já escritas para um game. Os treze finais diferentes (isso mesmo, treze!) possíveis multiplicam infinitamente as possibilidades de jogo. E claro, não podemos deixar de citar os inesquecíveis personagens criados por Akira Toriyama (o mesmo da série Dragon Ball), mais o toque de mestre de Hironubu Sakaguchi (designer de Final Fantasy) e a trilha sonora, uma das melhores já compostas para o Super NES.

Vamos a um pouco de história. Há milhões de anos, a destruição veio do espaço na forma de uma arrasadora chuva de meteoros, dizimando a vida na Terra e separando os continentes. Agora, nos tempos atuais, o alienígena Lavos, responsável pelos tais meteoros, cresceu e se fortaleceu, devorando as profundezas da Terra. Em breve, Lavos sairá dos subterrâneos e devastará todo o planeta. A única esperança da humanidade vive no passado. É um garoto poderoso chamado Crono, que junto de seus grandes amigos de diferentes períodos, precisa viajar no tempo para reescrever a história.

Como todo RPG que se preze, Chrono Trigger tem uma história não-linear, que permite ao jogador agir e realizar objetivos na ordem que quiser. Atendendo a inúmeros pedidos, preparamos a estratégia detalhada do game. Nesta edição, você confere a primeira metade da aventura. Repare que, a cada período de tempo, há uma lista com os objetivos que você deverá cumprir e, ao lado, a frase de referência que aparece cada vez que você salvar o jogo. Boa sorte!

1 000 A.D. - Presente

Vá para Leene Square (The Millennial Fair)
Encontre Marle e devolva a ela seu colar
Conheça a máquina do tempo
Vá atrás de Marle no ano 600 A.D.



Assim que acordar, converse com sua mãe para ganhar um pouco de dinheiro. Saia de casa e vá para a feira (Millennial Fair), que acontece em Leene Square.

Assim que subir uma tela, você dará de cara com uma menina com um rabo-de-cavalo. Ao esbarrar nela, seu colar (Pendant) cairá no chão. Antes de pegá-lo, converse com ela. Depois, faça uma boa ação: pegue o gatinho que está perdido do lado esquerdo e leve-o até a garotinha que está no outro canto da tela. Só depois, pegue o colar e entregue à garota. Ela se juntará a você com o nome de Marle. Depois, continue agindo como um bom garoto: não coma o saco de comida que está no balcão, fale com Melchior (o vendedor de armas) mas não venda o colar de Marle a ele e quando Marle for comprar doces, fique parado e mexa-se somente quando ela começar a falar.







Suba duas telas para encontrar sua amiga Lucca testando uma experiência. Marle decide ser a cobaia, mas se dá mal: ela é transportada para um outro período de tempo. Entre na máquina e vá atrás da garota.



600 A.D. - Idade Média

Encontre Marle em Guardia Castle (The Queen Returns)
Encontre-se com Lucca e siga para a Catedral (The Queen is Gone)
Junte Frog ao seu grupo e resgate a verdadeira rainha





Você acabou de retornar nada menos que 400 anos no passado. Saia de Truce Canyon e siga até o castelo (Guardian Castle). Suba até a torre da direita para encontrar a agora rainha Marle. Depois da conversa, ela desaparecerá misteriosamente. Volte para a entrada do castelo para reencontrar Lucca. Siga até a Catedral, converse com a





freira e procure por um ponto brilhante no chão. Diversos monstros surgirão e um novo personagem aparecerá : Frog, o cavaleiro. Com sua ajuda, derrote-os e depois toque o Orgão para abrir passagens. Vasculhe-as para encontrar itens importantes até dar de uma cara com uma falsa princesa. Ela se transformará num monstro (Yakra). Enfrente Yakra usando o X-Strike de Crono e Frog, recuperando energia quando necessário. Depois de derrotá-lo, volte ao Castelo, converse com Frog e siga até o quarto da rainha para reencontrar Marle. Tudo resolvido, é hora de retornar para casa. Volte para o ano de 1000 A.D. pelo portal de Truce Canyon.





1 000 A.D. - Presente

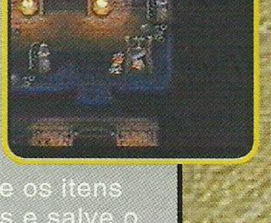
Volte ao castelo para Marle voltar ao grupo
Volte para 1 000 A.D. e leve Marle para casa (We're Back!)
Passe pelo julgamento para ser mandado para a prisão (The Trial)
Escape do castelo e vá para a 2 300 A.D. (Beyond the Ruins)



Leve Marle de volta até o Castelo: você será preso assim que entrar e será acusado de ter raptado Marle. Durante seu julgamento, seus atos em Leene Square serão lembrados. Proceda da seguinte maneira:

Quando o Chancellor perguntar	Responda
Who actually started this whole mess?	I did
Her fortune did tempt you, did it not?	No
Are you sure?	Not at all

Mesmo assim, você pegará três dias de reclusão. Na prisão, force a porta de sua cela para o guarda abrir a porta, daí acerte o guarda por trás e fuja. Destrua os inimigos quando eles abrirem a guarda e vasculhe todas as celas. Pegue os itens que estão espalhados e salve o rapaz que está na guilhotina. Na ponte, sua passagem será fechada pelo Dragon Tank. Ataque primeiro a cabeça e depois o corpo (use técnicas especiais na cabeça e golpes físicos no corpo). Depois da briga, você será expulso para a floresta e sua única saída será entrar num portal para o futuro.





Epoch

Marle





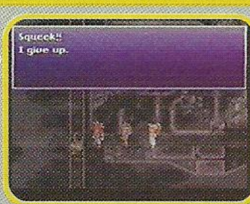
2 300 A.D. – Futuro

Vá para Arris Dome
Entre no armazém para ganhar a semente
Vá para o Info Center
Atravesse o Lab 32
Vá para o Proto Dome para encontrar Robo
Vá até a Factory para acionar o gerador (The Factory Ruins)
Vá para o The End of Time (The End of Time)

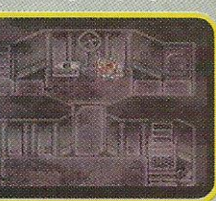
Aparentemente, as perspectivas de vida no futuro não são nada boas: o mundo inteiro parece um grande deserto abandonado. Vá para Trann Dome para fazer compras e recarregar energia. Depois, atravesse o Lab 16, mas tome cuidado porque alguns monstros só são atingidos por golpes de magia. Na seqüência, vá para Arris Dome. Desça as escadas e enfrente o Guardian, destruindo primeiro seus dois Bites e depois o corpo. Não use magias, porque não são muito eficazes.







Depois de pegar a semente (Seed) que está com o homem deitado, volte para a sala anterior e corra atrás da estátua do "rato". Se conseguir pegá-lo, ele lhe dará um código. Na sala seguinte, fique na frente do painel da direita e faça o código (segure os botões L+R e A) para abrir uma outra passagem. Acione o computador central para ver o que ocorreu no ano 1999. Volte para o térreo e converse com as pessoas aglomeradas. O homem mais velho lhe dará a chave da moto (Bike Key). Vá para o Lab 32 e vença o Johnny na corrida usando a moto. Se não conseguir vencer, tente novamente. Assim que vencer, vá para Proto Dome para encontrar um robô (Robo). Depois de consertá-lo, vá até Factory. Desça os elevadores e pressione a seqüência de botões B, B e X, A para acionar os guindastes. Para desacionar os lasers, use a seqüência X, A, B, Y e assim, ligue o gerador (espere pelo ruído para efetuar as senhas). Enfrente os R-Series com a técnica Ciclone e com Dual Techs. Conserte Robo mais uma vez para que ele, enfim, entre em seu grupo. Entre no portal de Proto Dome para chegar em The End of Time.





The End of Time

Este é o local onde se encontram os portais para todos os períodos de tempo. Fale com o velho que está na frente do poste e, a seguir, entre na porta que está logo atrás para encontrar um ser chamado Spekkio.
Fique encostado à parede e dê três voltas (no sentido horário) ao redor da sala. Ao fazer isso, Spekkio lhe ensinará novas magias de seus personagens. Não se esqueça de voltar a falar com Spekkio sempre que um novo personagem entrar em seu grupo. Assim eles ganharão as magias e alguns itens raros.



Depois de tudo isso, escolha três membros para seu grupo – um dos personagens ficará de fora, mas você poderá alterar o grupo sempre que quiser, pressionando o botão Y – e entre no portal que leva para 1 000 A.D., em Medina Village.



1 000 A.D. – Presente

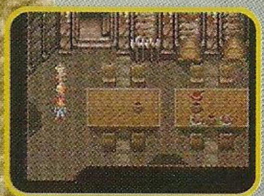
Entre na Heckran Cave em 1 000 A.D. (The Village of Magic)
Atravesse o portal do tempo em Leene Square

Siga direto para a casa de Melchior e compre algumas armas. Preocupe-se em ter em seu grupo apenas personagens fortes em efetuar magias (como Crono, Robo e Marle). Siga para Heckran Cave, derrote os inimigos e enfrente o monstro Heckran no final. Use magias e não ataque quando ele chamar você para a briga. Deixe o vilão na vontade.
Siga para Truce Canyon. Entre na casa de Lucca e converse com Taban (o pai de Lucca). Depois, vá para Leene Square e use o teletransportador para ser levado até 600 A.D..


Schala

600 A.D. - Idade Média

Destrua Zombor na Zenan Bridge (The Hero Appears)
Pegue a espada quebrada em Denadoro Mts. (Tata and the Frog)
Vá para a casa de Tata e pegue a Hero Medal
Visite Frog em Cursed Woods e pegue o cabo da espada



Siga até a ponte da cidade (Zenan Bridge) e fale com o capitão. Em seguida, vá até a cozinha (no porão) de Guardian Castle e converse com o cozinheiro várias vezes. Mais tarde, ele lhe dará um Tab e um Jerky na saída do castelo. Leve o Jerky para os soldados na ponte e derrote o inimigo (Zombor) usando técnicas Ice e Lightning em sua parte de cima e Fire na parte de baixo.
Vá até Cursed Woods e procure Frog. Ele se encontra num esconderijo embaixo de uma moita (ela fica tremendo). Siga até Denadoro Mountains. Ali, derrote os inimigos chamados Ogan com as magias de Fogo de Lucca. No final das montanhas, estão os irmãos Masa e Muse, que você também deverá derrotar para ganhar o pedaço da espada.
Siga para a casa de Tata (Tata's House) e converse com ele para ganhar o item Hero Medal. Agora, é só falar com Frog mais uma vez para que ele lhe entregue o cabo da espada Masamune.

1 000 A.D. - Presente

Vá para Melchior's Hut em 1 000 A.D. (The Rare Red Rock)

Agora que você já tem as duas partes da Masamune, siga para 1 000 A.D. e converse com Melchior em Melchior's Hut. Ele mandará você trazer uma certa "Dream Stone" (Red Stone), que existe apenas no período 65 000 000 B.C.. Entre no portal em The End of Time.


Ayla

65 000 000 B.C. - Pré-História

Encontre Ayla e entre em Reptile Lair (Footsteps! Follow!)

Bem-vindo à pré-História! Assim que chegar, você conhecerá Ayla, a guerreira. Siga-a até a tribo e entre na cabana do chefe. Haverá uma festa em homenagem aos visitantes. Durante a celebração, haverá uma competição pra ver quem bebe sopa mais rápido. Vença a disputa apertando repetidamente o botão A. Você poderá trocar os itens que ganhar por novas armas:

Petal + Fang	Ruby Gun (Lucca)
Petal + Horn	Sage Bow (Marle)
Petal + Feather	Stone Arm (Robo)
Fang + Horn	Flint Edge (Crono)
Fang + Feather	Ruby Vest
Horn + Feather	Rock Helm

Ao amanhecer, vá até a cabana do chefe para Ayla entrar em seu grupo. Vá para Forest Maze (siga as pegadas no chão) até encontrar Kino (irmão de Ayla). Caia no buraco do chão para entrar em Reptile Lair. Aqui, os inimigos são fracos a magias elétricas. Ao final, você terá que enfrentar o monstruoso Nizbel. Use a técnica Lightning para diminuir sua defesa e ataque o máximo possível. Depois de derrotá-lo e ganhar a Red Stone, volte para 1 000 A.D..

1 000 A.D. - Presente
600 A.D. - Idade Média

Volte até Melchior para consertar a espada Masamune (The Masamune!)
Reencontre Frog para ele entrar em seu grupo
Entre na Magic Cave
Entre em Magus's Lair e enfrente Magus (Magus' Castle)

Siga até Melchior Hut e fale com Melchior para ele consertar a espada Masamune. Depois, vá para 600 A.D. para reencontrar Frog. Leve a espada para Frog em Truce Canyon para ele retornar ao seu grupo (não deixe de ir ao The End of Time para que Spekkio lhe ensine a magia Water).



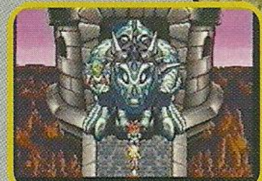
Siga para Magic Cave – a entrada fica no pé de uma montanha, acima de Fiona's Villa. Lá dentro, Frog abrirá o caminho para Magus's Lair, o esconderijo do vilão Magus.
Derrote o trio de inimigos Slash, Flea e Ozzie. Depois, é a hora do reencontro entre Frog e Magus. Equipe Frog com a Masamune e ataque sem dó. Com o resto do grupo, use magias de acordo com o ponto fraco de Magus no momento (observe o que está escrito na parte de cima da tela). Depois de derrotá-lo, seu grupo será levado automaticamente para a pré-História.

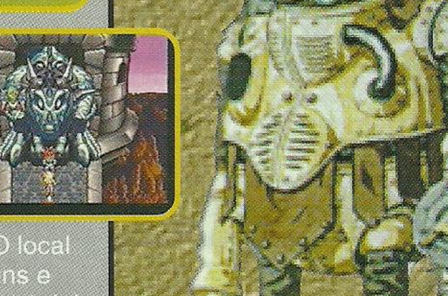
65 000 000 B.C. - Pré-história

Vá para Laruba Village (Forward to the Past)
Entre no Dactyl Nest para Ayla entrar em seu grupo
Explore o Tyrano Lair (Unnatural Selection?)
Pegue o portal do tempo para o ano 12 000 B.C.



Assim que acordar, vá para Laruba Ruins para reencontrar Ayla. Depois, siga-a até Dactyl Nest para Ayla entrar em seu grupo definitivamente. Subam nos Dactyls e voem até Tyrano Lair. Além de enfrentar Nizbel novamente, você terá que encarar o dinossauro Azala e Black Tyrano. Derrote Azala primeiro, depois use ataques elétricos no Tyrano. Depois de derrotá-los, Lavos cairá na Terra e destruirá todo o Tyrano Lair. O local passará a se chamar Lair Ruins e um portal para 12 000 B.C. se abrirá a sua frente.





Robo

12 000 B.C. - Idade das Trevas

Entre no Skyway e suba para Zeal Palace (The Magic Kingdom)
Energize seu pingente
Seja expulso de Zeal Palace



Saia da caverna e entre em Skyway (à direita do mapa). Ele o levará para o mundo flutuante de Zeal Palace. Passe pelas cidades de Enhasa e Kajar e abra os livros que estão em cima das mesas na ordem correta: água, vento e fogo. Isso fará abrir as salas secretas onde existem itens que ajudarão.



Entre no portal (à direita de Kajar) para entrar em Zeal Palace. Entre na sala do canto superior direito para ver Schala entregar um pingente para seu irmão Janus. Depois, siga-a até a sala do canto esquerdo do palácio para encontrar a Mammon Machine. Entre pela sala do meio para ver Schala usar o pingente para entrar por uma porta. Tente fazer a mesma coisa, mas seu pingente estará sem energia. Volte para a sala da Mammon Machine para energizar o seu pingente. Atravesse o portal mágico que Schala havia passado para encontrar o Golem. Não se preocupe em vencê-lo: você será derrotado de qualquer maneira. Após a luta, seu grupo será aprisionado pela Rainha e Schala virá libertá-lo. Imediatamente após, um Profeta surgirá, expulsando seu grupo para o ano 65 000 000 B.C. e obrigando Schala a selar o portal do tempo para esse período.

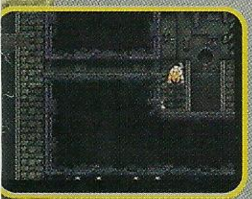


65 000 000 B.C. - Pré-História

Monte nos Dactyls, voe até as Mystic Mountains e entre pelo portal para voltar até The End of Time. Ali, pegue o portal do meio para Proto Dome (2 300 A.D.).

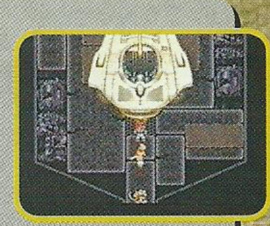
2 300 A.D. - Futuro

Atravesse o Sewer Access em 2 300 A.D. (Break the Seal!)
Entre em Keeper's Dome e encontre a Epoch, a máquina do tempo
Retorne e abra todas as portas e baús selados magicamente



Existem portas seladas magicamente em Trann, Bangor e Arris Dome. Para chegar ao seu próximo objetivo você tem que atravessar novamente o Lab32. Do outro lado, entre pelo Sewer Access. Nessa área, use as alavancas que estão na parede para criar pontes e tornar mais fácil sua passagem pelo labirinto.
Ao sair do outro lado, desça e entre em Keeper's Dome. Atravesse a porta que está magicamente selada para encontrar a Epoch – a máquina do tempo. Com ela, será possível retornar para 12 000 B.C.

(Agora que seu pingente está energizado, você poderá abrir as portas e os baús que estão selados magicamente. Uma boa dica é abrir primeiro os baús no futuro e só depois abri-los no passado. Isso porque, além de poder pegar o mesmo item duas vezes, eles se tornam cada vez mais poderosos).



Frog e Crono

12 000 B.C. - Idade das Trevas

Entre em Terra Cave no ano 12 000 B.C.
Suba a Mountain of Woe e derrote Giga Gaia (The Guru on Mt. Woe)
Retorne para Zeal Palace. (What Lies Beyond?)
Atravesse o Ocean Palace (Lavos Beckons)



Use a Epoch para seguir para o ano 12 000 B.C.. Vá até o canto superior esquerdo e entre em Terra Cave. Suba as escadas e entre pela passagem da esquerda. Desça as escadas e entre nas cavernas para falar com as pessoas. Na parte inferior direita você encontrará um local cheio de inimigos. Derrote-os e suba pela corrente para chegar em Mountains of Woe.



No topo da montanha está o monstro Giga Gaia. Para derrotá-lo, use a Red Vest Mail ou Black Vest Mail em seus personagens, porque assim eles não perdem energia. Destrua a mão direita primeiro e só depois a cabeça. Ali, o melhor ataque é o Volt Bite de Ayla e Crono. Após derrotá-lo, resgate Melchior e retorne para a vila de Terra Cave.

Faça o caminho inverso e entre em Zeal Palace. Antes de fazer qualquer coisa, suba para o segundo andar e converse com a mulher que está ao lado de uma planta. Ela perguntará se você gosta da planta: responda que sim. Depois ela dirá que a rainha mandou-a queimar a planta. Responda a segunda opção, que é esconder a planta (você saberá por que mais tarde).

Entre pela porta do meio para encontrar Dalton. Para derrotá-lo, use o Volt Bite ou outro ataque mágico forte e tente não deixar sua energia muito baixa, porque ele sempre dá um ultimo golpe antes de ser derrotado.



Após derrotá-lo, um novo portal surgirá, que leva direto ao Ocean Palace.

Nesse ponto do jogo, os labirintos são cheios de inimigos, como os Scouts: enfrente os amarelos com poderes de Lightning, os vermelhos com Fire e os azuis com Water ou Ice. Tente pegar todos os baús porque os itens são muito bons. No final do labirinto, você reencontrará Dalton. Ele enviará dois monstros para enfrentá-lo: são os Golem Twins, dois inimigos que imitam todos os seus ataques. Para derrotá-los, escolha uma armadura para equipar seus personagens e use somente o ataque referente a esta armadura. Exemplo, se você equipar a armadura Blue Vest, use os ataques de gelo mais fortes, como Ice Sword 2 ou Cube Toss.





Crono, Marle e Ayla são a melhor sugestão para seu grupo. Depois de derrotá-los, siga em frente para encontrar a Mammon Machine. O gigante Lavos despertará e derrotará todo o seu grupo. Na batalha, ele dará um golpe mortal em Crono.



A estratégia de Chrono Trigger, com todos os treze finais, continua na próxima edição! Até lá!



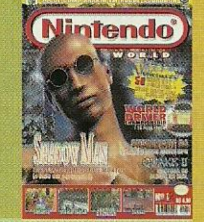
Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Adquira os números atrasados nas bancas mais legais do país. Peça ao seu Jornaleiro! Se ele não tiver, diga-lhe para encomendar pelo telefone (OXX11) 3865-4949. Você também pode comprar pelo (OXX11) 3641-1400. Ligue correndo!



Ed.11 – Julho/99
*Tudo sobre os games Pokémon e o começo do debulhado das versões Vermelha e Azul para Game Boy
*A visita à sede da Nintendo of America
*Conheça a Digipen, a primeira faculdade de games do mundo.
* World Driver Championship, o melhor game de corrida para o N64
* Mais dicas de Star Wars: Episódio 1 – Racer
* Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos

Ed.12 – Agosto/99
* O apavorante Shadow Man, totalmente em português
* Shadowgate 64, passo a passo até o final
* Conheça os monstros de Quake 2
* Todas as dicas de World Driver Championship
* A segunda parte do debulhado de Pokémon para o Game Boy
* A estratégia de Command & Conquer
*Grátis: adesivo Nintendo World





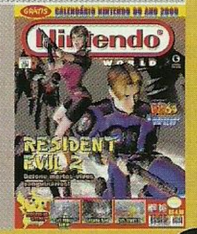
Ed.13 – Setembro/99
*34 páginas só de Pokémon! Informações sobre as 150 criaturas, localizações e todos os itens
*Detonados: Pokémon Snap (N64) e o final das versões Vermelha e Azul para o Game Boy
* As primeiras informações sobre o novo Zelda para N64
* A eleição dos melhores games Nintendo de todos os tempos feita pela equipe NW
*Super Classics: tudo sobre Mario, o maior mascote da Nintendo
* Entrevista com um dos programadores de Shadow Man

Ed.14 – Outubro/99
*Jet Force Gemini: Juno, Vela e Lupus num dos melhores games do ano
*Pokémon Amarelo e as primeiras notícias sobre as novas versões Gold e Silver e os novos Pokémon
*Informações exclusivas sobre o novo Game Boy e o projeto Dolphin
*Começo do detonado de Shadow Man para Nintendo 64
*Especial Rayman + entrevista com os programadores do game
*Duke Nukem, Hybrid Heaven, All Star Tennis 99, Nascar 2000, Mo-naco Grand Prix e muito mais



Ed.15 – Novembro/99
*Donkey Kong: o gorila mais famoso do mundo chega ao 64 bits
*Zumbis e monstros mutantes na primeira matéria sobre Resident Evil 2 para Nintendo 64
*Todos os segredos de Pokémon Yellow
*Reviews: Winback – Covert Operations, Road Rash 64, Destruction Derby 64 e muito mais
*Primeira parte do detonado de Jet Force Gemini
*Continuação da estratégia de Shadow Man
*Especial: A galera Pokémaníaca

Ed.16 – Dezembro/99
*Aprenda a derrotar os zumbis no passo a passo de Resident Evil 2
*Todas as Bananas Douradas de Donkey kong 64
* Tudo sobre Pokémon: O Filme
*Avaliações: Resident Evil 2, Earthworm Jim, Rayman 2, Gauntlet Legends, Toy Story 2, Ready 2 Rumble, Paper Boy e NBA Courtside 2
*Mais uma parte dos detonados de Jet Force Gemini e Shadow Man
*Top Secret: as dicas mais quentes do mundo dos games



Ed.17 – Janeiro/2000
*Edição de colecionador: 2000 dicas de todos os consoles Nintendo
*Os melhores games Nintendo de 1999 na opinião da equipe NW
*Mais passo a passo de Donkey Kong 64 e o final de Jet Force Gemini
*Vampiros e suspense em Castlevania – Legacy of Darkness
*Shadow Man: a continuação da estratégia
*Hot Shots: Informações exclusivas sobre novos jogos

Ed.18 – Fevereiro/2000
*Mario Party 2: O melhor Multiplayer da Nintendo ganha sua seqüência
*Pokémon Gold & Silver: Todas as novidades sobre os dois novos jogos
*O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man
* Itens e armas de Turok Rage Wars
*O ano das seqüências: Os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000
*Especial: Os amantes de Game Boy
* Grátis: pôster duplo – Donkey Kong e Pokémon Stadium



Ed.19 – Março/2000
*Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64
*Como usar o Transfer Pak
*Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color
*Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64
*Visita a uma convenção americana de Pokémon
*NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo
*RE2: O passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente
*Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy

Ed.20 – Abril/2000
*Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil
*Pokémon Stadium: as manhas pra vencer a todos e pegar Mew e Mewtwo
*O novo game de James Bond
*Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers
*Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais
*A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo
*O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado
* 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007



Ed.21 – Maio/2000
*Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição
*Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games
*Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas
*O arquivo secreto do Game Boy Advance
*Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000
*Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy
*Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium
*Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda

Ed.22 – Junho/2000
*E3 2000 Especial – Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo
* Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark
*Super Classics: Pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X
*Hot Shots: As aventuras de Donkey Kong na televisão
*Os vencedores da promoção Multi Sabores
*Gallery: Tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi



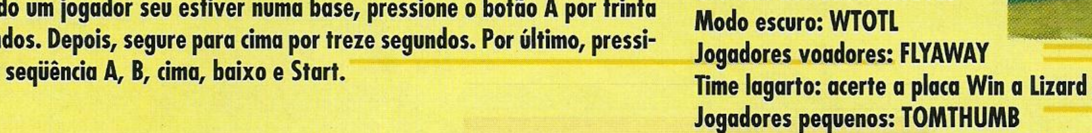


TOP SECRET

All Star Baseball 2000 GBC

Corredores das bases invisíveis

Quando um jogador seu estiver numa base, pressione o botão A por trinta segundos. Depois, segure para cima por treze segundos. Por último, pressione a seqüência A, B, cima, baixo e Start.



All Star Baseball 2001 N64

Várias novidades

Rastros: WLDWLDWST
Big: BCHBLKTPTY
Gráficos borrados: MYEYES
Modo escuro: WTOTL
Jogadores voadores: FLYAWAY
Time lagarto: acerte a placa Win a Lizard no Estádio Kaufmann.
Jogadores pequenos: TOMTHUMB

Metal Gear Solid GBC

Mais missões no Mission Select

Primeiramente, abra o Mission Select Mode terminando o game na dificuldade Easy. Em seguida, termine novamente, dessa vez no Normal. Agora você terá acesso ao Special Mode, com novas missões para gastar os dedos.

Babe and Friends GBC

Fase	Password
02	BOB
03	RN6
04	G5M
05	RM1
06	N6W
07	TYQ

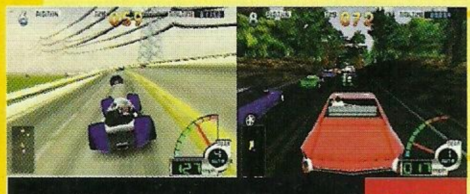
Men in Black The Series GBC

Passwords

Fase Manhattan – 2710
Fase 3 – 1807
Fase 4 – 0309
Fase 5 – 2705
Fase 6 – 3107
Assista ao game Celebration: 1943

Como voar

Coloque a Password 0601. Uma mensagem de erro vai aparecer. Pressione Start e isso vai levá-lo à tela principal. Comece o game e, enquanto estiver jogando, pressione e segure Select + cima para voar. No ar, pressione direita ou esquerda para mover-se e baixo ou Select para descer.



California Speed N64

Carros bônus

Para ganhar os carros vença os modos abaixo:
FIVE-Oh – Vença o Sports Cup.
Pick-up Mountain Dew – Vença a Heavy Cup.
Predator – Vença a Sports Cup com o carro Five-Oh.
Semi Truck – Vença a California Cup.
Squirrel – Vença Light Cup.
Insect Car – Vença o Light Cup com o Squirrel Car.

Atalho de Monterey

Entre à esquerda no aquário para pegar um atalho.

Atalho em Mt. Shasta

Faça a primeira curva, onde há um espaço entre as árvores do lado esquerdo e ganhe um tempo nas voltas.

Hot Wheels Stunt Track Driver GBC

Passwords (Way Too Fast)

Fase	Password
2	direita, A, direita, B, esquerda, baixo
3	baixo, direita, B, direita, baixo, B
4	direita, direita, baixo, A, baixo, A
5	cima, A, A, baixo, esquerda, cima
6	esquerda, cima, A, B, B, direita
Final	baixo, esquerda, cima, A, baixo, direita

Total Carnage SNES

Vozes secretas

Para ouvir as vozes secretas, você deverá ser derrotado quando estiver com sua pontuação entre 1.000 e 2.000 pontos. Depois, na tela de High Scores, entre com o nome YAWDIM e pressione para a direita para abrir uma nova tela. Pressione os botões A, B, X ou Y para ouvir as vozes malucas.

Rats! GBC

Passwords

2	WYH4TFGR9J
5	CW6F2FBLPG
10	M1CS4YNKKW
16	WV4M3FRQKD
20	VXXSTCRBD2
25	CXCPSFMJ3G
30	BR5GGBMYSG
36	5BJDYXZSYS
41	L1CWSWVMJ5
48	C2FBZDPTT4
55	43WCTVRT66
60	5QJ5FY179J
65	MZ36JXJMM8
70	CVNJGDZJW8
75	CQFTZFQ75G

Xena Warrior Princess: The Talisman of Fate N64

Lutadores poligonais
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco forte, soco forte, A durante a partida.

Lutador invisível
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda,esquerda, direita, esquerda, direita, chute forte três vezes, chute fraco, Z durante a partida.

Não levar dano
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco forte três vezes, chute forte três vezes, A durante a partida.

Levar pouco dano
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco forte três vezes, chute fraco, três vezes, Z durante a partida.

Um golpe mata
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco forte três vezes, chute fraco três vezes , R durante a partida.

Modo cabeção
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, es querda, direita, esquerda, direita, Z durante a partida.

Modo "pezão"
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, R durante a partida.

Fase escorregadia
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco fraco três vezes, chute fraco três vezes, A durante a partida.

Modo neve
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda direita, soco forte duas vezes, Z durante a partida.

Nariz vermelho
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco fraco duas vezes, A durante a partida.

Nariz púpura
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco fraco duas vezes, Z durante a partida.

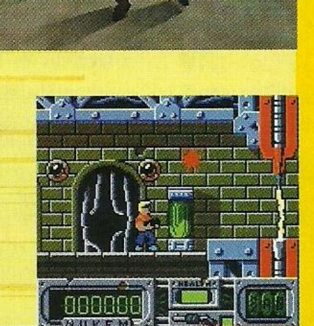
Nariz verde:
Segure A e pressione no direcional direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, soco fraco duas vezes, R durante a partida.

Duke Nukem: Zero Hour N64

Faça os truques usando os códigos

Faça as seguintes seqüências quando aparecer na tela a frase Press Start:

Action Nukem	baixo, baixo, A, Z, Z, esquerda, A
Personagens do Multiplayer	1-A, L, R, esquerda, B, baixo, cima
	2-B, A, A, R, L
	3-L, L, cima, baixo, R, B, A
	4-B, B, B, R, esquerda, A
	5-direita, B, esquerda, L, A, Z
Visão em Primeira Pessoa	baixo, cima, L, B, Z, esquerda, C-cima, C-direita, C-esquerda, Z.
Freezethrower	baixo, cima, A, L, R, Z.
Rifle	C-cima, C-baixo, C-esquerda, C-direita, L, R



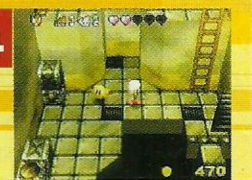
Duke Nukem GBC

Códigos batutas
Entre com as seguintes seqüências na tela com o nome do jogo.

Invencibilidade
cima, baixo, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, cima e cima

Seleção de fases
esquerda, direita, cima, cima, baixo, cima, direita e esquerda.

Bomberman: The Second Attack N64



Novos personagens no Modo Battle

Para conseguir novos personagens, segure Z e pressione o botão A na tela de seleção de personagens.

Metafight Ex GBC

Passwords

Estágio 1: E6C3D3KF
Estágio 2: E6D3D3KG
Estágio 3: E7C3D3KH
Estágio 4: E7D3D3KI
Estágio 5: F6C3D3KQ
Estágio 6: F6D3D3KR
Estágio 7: F7C3D3KU
Estágio 8: F7D3D3KT

Killer Instinct GB

Jogue com EYEDOL

Escolha qualquer personagem no Player Select Screen, então na tela de versus, segure direita e pressione Select, Start, B e A.

Jeremy McGrath Supercross 2000 N64



Tela de truques

Para acessar o Cheat Menu: pressione L, C-cima, C-cima, C-baixo, C-cima, C-baixo na tela principal. Depois segure R e aperte os botões para os efeitos abaixo:

Sem as mãos nem os pés - Baixo e Z
Sem as mãos - Esquerda ou direita e Z
SIDE PRONE - cima e Z
Cancan - A
Reclinar - baixo e A
Scorpion - cima e A
Surfista - baixo e B
Salto mortal - cima e C-esquerda

TURRICAN GB

Invencibilidade

Na tela do menu pressione ABB ABA ABA ABA A. A palavra Start mudará para Cheat.

Pule fase

Depois de colocar o código de invencibilidade, comece o jogo. No meio da partida, segure Select e pressione Start. Você vai imediatamente para o começo da próxima fase.

Starcraft N64

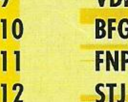
Modo de construção rápida

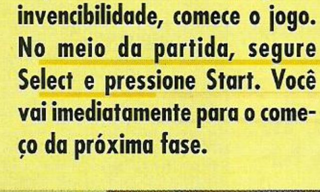
Para construir suas instalações rapidamente, aperte B diversas vezes.

Yoda Stories GBC

Passwords

Fase	Password
2	XKJ
3	GJP
4	TDM
5	WTM
6	ZBV
7	QTC
8	TGR
9	VDP
10	BFG
11	FNP
12	STJ
13	FTG
14	BLP
15	YSF




CyberTiger Woods Golf N64

Novo visual para Tiger

Quando for dar nome ao personagem, mude-o para Prodigy.

Habilite o Volcano Course

Mude o nome do personagem para Sthelens.





Pokémon Trading Card GBC

Pegue o Promo Card Slowpoke Lv.9

Pegue 59 dos seus Cards de energia, um Pokémon básico e faça um Deck com eles. Selecione o Deck com seu Dueling Deck. Então vá falar com um garoto no Fire Club. Ele pedirá todos os Cards usados. Coloque Yes para dar os Cards e ganhar o Slowpoke.

Kirby 64: The Crystal Shards N64

Boss Battle e Movie mode

Para abrir o Movie Mode e o Boss Battle é só pegar todos os cristais do game.



Boarder Zone GBC

Pista de Bônus

Na tela de Password entre com a senha 020971. Uma mensagem na tela confirmará o código.

Matchbox Caterpillar Construction GBC

Seleção de fases

Coloque a Password BG6S.

Vigilante 8: Second Offense N64

Novos truques

ELBICNIVNI: invencibilidade.
HI CEILING: deixa o carro mais leve.
LLA DORTOH: dá habilidades máximas para veículos.
LLA KCOLNU: todos os personagens.

Pocky and Rocky SNES

Seleção de fases

Na tela título, pressione Start. Na tela de seleção de jogadores, segure X e Y, então aperte A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B e você ouvirá um som diferente. Escolha o personagem para depois entrar na tela de seleção de fases.





Multi Racing Championship N64

ChallengeMode

Vença todos os três percursos no Championship Mode para enfrentar o primeiro oponente (Hannya) no Challenge Mode. Derrotando-o, você ganha o direito de enfrentar deus. Acabe com ele nos três percursos para acessar os Mirror Tracks e ganhar um carro.

Mercenary Force GBC

Grana mole

Pressione cima + Select + A + B na tela do título para começar com 50 000 yen.

Seleção de fases

Faça a dica para conseguir 50 000 yen e comece o game. Quando aparecer Round 1, pressione direita para selecionar a fase.

Ridge Racer N64

Mais carros secretos

Carro Blinky

Quando estiver no Time Attack, entre no Free Run e corra 99 voltas.

Carro Crazy Canuck

Detone a fase oito no modo Grand Prix e depois vá para o Car Attack. Basta vencer a corrida com a pista invertida.

???PERGUNTE AOS PILOTOS

Banjo-Kazooie N64

Onde encontro a topeira (Bottles) que ensina a usar o tênis de corrida (Running Shoes)?

Giovana Vigário Negrato – Osasco/SP

Ele está no mundo Gobi's Valley. Siga as instruções abaixo para localizá-lo:

- Do início, dê a volta pela lagoa em qualquer uma das direções e use Kazooie para subir a areia movediça.
- Continue em frente até a grande Esfinge (estátua), vire à direita e suba a areia movediça até uma estátua dourada.
- Passe por essa estátua e suba através da areia movediça pelo lado esquerdo, até alcançar uma pirâmide pequena.
- Suba ao topo da pirâmide até encontrar um poste grande. Desça pelo outro lado da pirâmide para chegar em numa parte de areia sólida.
- Vire à esquerda e siga pela areia sólida, passando por uma palmeira. Continue em frente até encontrar um "montinho de terra" (toca da topeira Bottles). Agora, pressione o botão B para chamar Bottles. Feito isso, ele ensinará como usar o tênis.



Breath of Fire 2 SNES

Como faço a cidade TownShip voar?

Ana Maria Quina da Silva – São Paulo/SP

Quando você alcançar a igreja de Evrai, terá de chegar até o topo para enfrentar o chefe. Você terá que salvar o velho que está aprisionado, portanto não use o poder do Dragão. Em vez disso, mate apenas os Olhos (Guardeyes) que estão junto ao velho. Após salvá-lo, vocês serão transportados de volta a TownShip. Agora vá para o poço que fica do lado direito da cidade e fale com o Eichichi para que o velho apareça e entre na máquina que faz a cidade voar. Obs.: se você matou Ganer anteriormente, não conseguirá fazer a cidade voar.



Perfect Dark N64

Como derroto o último inimigo (líder Skedar)?

Nilson Ugalde/via e-mail

Para começar, equipe-se: as caixas que estão dentro da câmara do inimigo estão cheias de munição para você usar em sua nova Mauler. Mas aqui, sua melhor escolha será os explosivos Phoenix.

O Líder Skedar enviará soldados-monstros de dois tamanhos em sua direção. Ele também disparará foguetes Slayers em você e teletransportar-se-á pela sala para atacá-lo diretamente. Sempre que não estiver se defendendo, ataque o inimigo.

Continue detonando os inimigos menores e corra sempre que o líder se teleportar para perto de você. Atire nos mísseis teleguiados quando eles estiverem no ar. Quando você já tiver acertado o líder muitas vezes, ele se moverá para debaixo da grande estátua e seu escudo ficará verde. É só disparar nas partes da estátua na ordem recomendada (veja a figura) para fazê-la desabar. Assim que o último pedaço cair, o líder irá diretamente para o inferno e você terminará sua missão (e o jogo).



GALLERY

BOMBERMAN



Ele é o herói mais bombado dos games, tem a cabeça em forma de TV, uma enorme habilidade com explosivos e já estrelou mais de vinte games desde sua criação, há quinze anos. Seu primeiro game inaugurou um estilo único (e bastante imitado) de jogo, no qual o objetivo é jogar bombas nos oponentes e nas paredes de um labirinto. Mas a maior graça está no viciante modo de dois jogadores, onde o desafio é ver quem acha a saída ou detona o outro primeiro. Sua popularidade se mantém intacta e até hoje o game motiva a organização de campeonatos em estádios no Japão, onde a galera briga até o final para conquistar o título de "gamemaníaco mais estourado do mundo".

Games Nintendo que participou

Bomberman	NES	1985
Bomberking	NES	1987
Bomberboy	Game Boy	1990
Bomberman 2	NES	1991
Bomberking 2	Game Boy	1991
Super Bomberman	Super NES	1993
Bomberman	Game Boy	1994
Wario Blast	Game Boy	1994
Super Bomberman 2	Super NES	1994
Bomberman GB 2	Game Boy	1995
Panic Bomber	Virtual Boy	1995
Panic Bomber World	Super NES	1995
Super Bomberman 3	Super NES	1995
Bomberman GB 3	Game Boy	1996
Bomberman Collection	Game Boy	1996
Bomberman B-Daman	Super Famicom	1996*
Super Bomberman 4	Super NES	1996
Super Bomberman 5	Super NES	1997
Bomberman 64	Nintendo 64	1997
B-Daman Fighting Phoenix	Game Boy	1997*
Pocket Bomberman	Game Boy	1998
Bomberman Hero	Nintendo 64	1998
Super B-Daman Battle Phoenix	Nintendo 64	1998*
Bomberman Quest	Game Boy Color	2000
Bomberman: 2nd Attack	Nintendo 64	2000
Bomberman Max Red & Blue	Game Boy Color	2000
B-Daman Baku Gaiden	Game Boy Color	2000*

* no Japão

Nome: Bomberman (ou Player 1, 2, 3, 4)
Local e data de nascimento: Japão, 1985
Criador: Hudson Soft
Habitat natural: Bomberworld, Planet Bomber
Bugigangas e acessórios: diversos tipos de bombas, minas, explosivos de controle-remoto, luvas
Habilidades especiais: criação de bombas e explosivos, sabotagens e demolições


conrad